

MACINTOSH • 100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

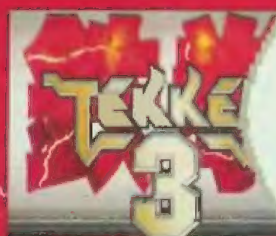
SECRET SERVICE

LUTY
(2/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 60gr

43

TEKKEN 3
VIRTUA FIGHTER 3
SUPER STREET FIGHTER 3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
STREET FIGHTER ALPHA
CAPITAL PUNISHMENT
WWF IN THE HOUSE
KARNAWAL TRWA
&
THE TRUTH IS OUT THERE



TEKKEN 3



MK TRILOGY



SF ALPHA 2

STUDENT SELLING
COPYRIGHT DATE: JANUARY 1997

ISSN 1230-7726

02>




9 771230 772975



PLAYABLE
DEMO: Am
Armor
Blam
Chun
Crus
Pre
H
Fast
War
Court
2
2
pet
ity
ner
and
s
port
xander
ut
3 • Imperian
Tennis • Power FI
Batman: The Arcade Game
GeneWars • Game Guru • Heroes of MSM 2 • Lemmings 3D • Marathon
Syndicate Wars • Master of Orion • NHL 96 • Privateer 2 • Red Alert • Settlers
A-10 Cuba • Age of Empires • Toy Story • Warhammer • Zomb
Arctam • Battleground • Waterloo • Zomb
Daggerfall • Destiny • Death
Pro • FCP • G
Manager • Air Warrior
Comanche 3 • Confere
Galactica • M1A2 Abrams
Rebel Moon Rising • Redne
Warbreed • CHEATY: Ablo
Cover Girl Poker • Diab
W

Copyright: Luty 7 (Prytu Aut)



Wszystko co do tej pory
widziałeś jest niczym
w porównaniu z tym

PIEKIELNYM KOSZMAREM



PHANTASMAGORIA II

Puzzle ludzkiego ciała

 SIERRA®

Oficjalny dystrybutor na RP: **IPS Computer Group**, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68, fax: 642 27 69, WWW: www.ipscg.waw.pl

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS CG, LICOMP

AMI-COM
ARTICA
AVAX
BILANG
PLAY

Gdańsk, ul. Kartuska 245
Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 8
Warszawa Al. St. Zjednoczonych 65
Szczecin Plac Rodła 8
Warszawa, DH Jupiter, ul. Towarowa

tel. 058-321044 w.8
tel. 058-470262
tel. 022-130926
tel. 091-594042
tel. 022-330809

DMG
MARMET
STUDIO KOMPUT.
USER

Warszawa, ul. Grzybowska 39
Zabrze, ul. Wolności 262
Wrocław, ul. Kłaczki 4/1
Kraków, ul. Rzemieślnicza 31

tel. 022-6208299
tel. 032-1715611 w. 160
tel. 071-252458
tel. 012-668854

PODWÓJNE KŁOPOTY

Buda Tuckera



całkowicie
po polsku

SZUKAJ W SIĘCI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel/fax (034) 65 29 74; 65 29 39

zapraszamy na podbój Kosmosu w nowej futurystycznej grze

DO WYGRANIA
3x
PSX



oraz 20 firmowych koszulek KATHARSIS
SZCZEGÓŁY W PUDEŁKU Z GRĄ

KATHARSIS

obcy to my

obcy to my



dwie płyty CD
luksusowa grafika
SVGA

METROPOLIS

SOFTWARE HOUSE

www.metropolis.com.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07-03, 25 82 02, 25 71-81



Age of Sail	58
Agile Warrior F-111X.....	33
Astral.....	78
Australian Rugby League.....	25



Battleground: Bulge	57
Blobz	76

Redaktor naczelny
Marcin Przysnyski
Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji:
Rafał Galecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina,
Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,
Paweł Jankowski, Lech Kalwas,
Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski,
Jacek Marczewski, Kamil Mętrak,
Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński,
Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
Bogdan Wiciński

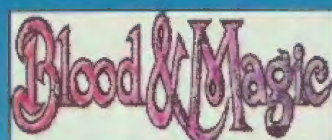
Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 155.000 egz.

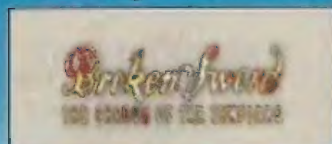
Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca. W przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótnów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Blood & Magic	60
---------------------	----



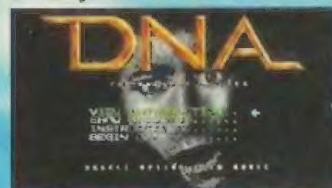
Broken Sword, cz. 2.....	46
--------------------------	----



Capital Punishment	79
Clandestiny	38



Destiny	59
---------------	----



DNA	78
-----------	----



Dragonheart: Fire & Steel.....	29
Fable, cz. 2.....	42
Harvester, cz. 2.....	52
Heroes of Might & Magic 2	55



Hyper Blade	24
Jedi Knight	11



Jet Fighter 3.....	34
Katharsis	
Leisure Suit Larry 7:	
Love for Sail	40



Lighthouse	38
Lolly Pop.....	80
Lords of the Realm 2	54



Master of Orion 2	56
Miasto Śmierci	76
Mortal Kombat Trilogy.....	16
Moto-X.....	28



Nascar Racing 2	
NHL '97	26
Nihilist.....	23
Phantasmagoria 2.....	50
Power Slave.....	30
Scorched Planet.....	30



Scorcher	22
Street Fighter 3.....	14
Street Fighter Alpha 2.....	18
Tekken 3	14
Tom Clancy SSN	32
Tomb Raider, cz. 2	36



Toonstruck, cz. 1.....	44
------------------------	----



Toy Story	30
Ultimate Soccer Manager 2	27
Valhalla	77
Virtua Fighter 3.....	14
War Wind	62
Wembley Soccer.....	80
WWF In Your House.....	20

■ ■ ■

Gry TV i konsole.....	65
2xtreme, Cruisin'USA, Daytona	
CCE, Disruptor, Impact Racing,	
Olympic Games, Pandemonium,	
Shadows of the Empire, Twisted	
Metal 2, Virtua Cop 2, Virtual On	
Hardware	71
Kombat Korner.....	14
KGB.....	81
Manga Room	96
Rzut Okiem	7
SS CD'43.....	10
W Przygotowaniu	10
X-Files	12

Witajcie po raz drugi w Nowym Roku!

Tym razem Rzut Okiem nieco inny od poprzednich. Zamiast skrótowo opisywać gierki, które ukażą się w nieokreślonej przyszłości, zdecydowaliśmy się zamieścić listę wszystkich zapowiadanych dotychczas gier. Zarówno tych, które pojawiają się niebawem, jak i tych, których wydanie zapowiadano już ładnych parę lat temu. Może ktoś z was przypomni sobie nagle – ach, DUNGEON KEEPER, faktycznie, coś takiego miało być! W każdym razie powinniście mieć teraz dobre rozeznanie w temacie „nowych” gier i nie przeżyjecie zaskoczenia, kiedy nagle, ni stąd ni

zowąd, pojawi się np. QUEST FOR GLORY 5. Screenów ze zrozumiałych względów nie ma, ale za to zmieściła się pełna (?) lista. Pozostaje odszukać ciekawe tytuły czy kontynuacje ulubionych gier i, uzbrajając się w cierpliwość, czekać, czekać, czekać...

Natomiast „W Przygotowaniu” mamy dla was kilka miłych niespodzianek i wiele ładnych screenów. W tym miesiącu na warsztat poszły JEDI KNIGHT, czyli DARK FORCES 2, oraz CITY OF THE LOST CHILDREN. Natomiast w bieżącym KOMBAT STREET FIGHTER 3 i VIRTUA FIGHTER 3. Jak to mówi Gulash, wszyscy ostatnio nauczyli się już liczyć do trzech.

21st CENTURY ENTERTAINMENT

AIRPORT '97 (strategiczne)

3DO I NEW WORLD COMPUTING

ARMY MEN (strategiczno-zręcznościowa)

BLADEFORCE (zręcznościowa)

GALACTIC CONQUEST: PORTAL SUCCESSION

(strategiczna s-f)

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION PACK

(strategiczna)

MIGHT & MAGIC 6 (RPG)

NITRO RACERS (zręcznościowa)

RED SECTOR

STAR FIGHTER (zręcznościowa)

SUSTERFANEAN

7TH LEVEL

DOMINION (strategia w czasie rzeczywistym)

HELICOPS (zręcznościowa)

G-NOME (zręcznościowa, walki robotów)

RETURN TO KRONDOR (RPG)

ACCESS

LINKS PRO (sportowa)

TRANCE: A TEX MURPHY INTERACTIVE MOVIE

(przygodowa, 1998)

ACCLAIM ENTERTAINMENT

BATTLE SPORT (sportowa)

CONSTRUCTOR (strategiczna 3D)

CROW: CITY OF ANGELS (zręcznościowa)

MAGIC: THE GATHERING: BATTLEMAGE (karciana)

NIGHT OF THE MONSTERS

IRON & BLOOD (TAKE 2, mroczobójce)

SPACE BUNNIES MUST DIE!

SPACE JAM (sportowa)

STRATOSPHERE (strategia w czasie rzeczywistym)

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (zręcznościowa)

ACCOLADE

DIRT RACE: XTREME (wyścigi)

HARDEBALL 6 (sportowa)

JACK NICKLAUS GOLF '97 (golf)

NFL LEGENDS FOOTBALL '97 (sportowa)

TEST DRIVE OFF-ROAD (wyścigi)

ACTIVISION

BLAST CHAMBER (zręcznościowo-logiczna)

BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN

DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR (strategiczna)

ELK MOON MURDER 2: SACRED GROUND (przygodowa)

INTERSTATE 76 (wyścigi)

NETSTORM (zręcznościowa strategia)

PITFALL 3D (zręcznościowa 3D)

PLANETFALL 2: THE OTHER SIDE OF FLOYD

ADVENTURE SOFT

FEEBLE FILES (przygodowa)

SIMON THE SORCERER 3 (przygodowa)

APOQUEE / 3D REALMS

BALLS OF STEEL (airball)

BLOOD (strzelanina 3D)

DUKE NUKEM FOREVER (strzelanina 3D)

DUKE NUKEM 3D 2 (strzelanina 3D, 1998)

PREY: IF YOU DON'T COME BACK, THEY WILL!

(strzelanina 3D, 1998)

RAVAGER (zręcznościowa)

SHADOW WARRIOR (strzelanina 3D)

STARGUNNER (zręcznościowa)

AVALON HILL

ACHTUNG! SPITFIRE (strategiczna)

HISTORY OF THE WORLD

PANZERBLITZ (strategiczna)

TANK RESISTANCE 2024

BETHESDA SOFTWARE

10TH PLANET: TERROR FROM BEYOND PLUTO (symulacja)

ELDER SCROLLS 3 (RPG, 1998)

X-CARS: EXPERIMENTAL RACING (wyścigi)

BLIZZARD

SHATTERED NATIONS

STARCRAFT (strategia w czasie rzeczywistym)

WARCRAFT 3 (strategia w czasie rzeczywistym, 1998)

BLUE BYTE SOFTWARE

CHEVY: ESCAPE FROM F5 (przygodowa)

EXTREME ASSAULT (zręcznościowa symulacja)

SETTLERS: MISSION DISC (strategiczna)

BRODERBUND

FREE ENTERPRISE

JOURNEYMAN PROJECT 3 (przygodowa)

LAST EXPRESS (przygodowa)

OUTRAGE 3D (RAVEN SOFTWARE, zręcznościowa)

RIVEN: SEQUEL TO MYST (przygodowa)

TOBE REBELLION

WAR BREEDS (strategia w czasie rzeczywistym)

WARLORDS 3 (strategiczna)

BULLFROG

CREATION (strategia podwodna)

DUNGEON KEEPER (rpg-RPG)

POPULOUS 3 (strategia)

THEME HOSPITAL (ekonomiczna)

CODEMASTERS

JONAH LOMU RUGBY (sportowa)

MICRO MACHINES 3 (zręcznościowa)

SAMPRAS EXTREME (sportowa)

CYBERDREAMS

HUNTERS OF RALK 3D (RPG)

BLUE HEAT (przygodowa)

ARES RISING (symulacja s-f, 1998)

STEPHEN KING'S THE DARK HALF: ENDSVILLE

WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR (przygodowa)

EDIOS INTERACTIVE

AH-64A APACHE (symulacja)

BERZERKER 3D (zręcznościowa)

CONFIRMED KILL (symulacja)

CONQUEST EARTH (symulacja)

DEATHTRAP DUNGEON (RPG)

FLYING NIGHTMARES 2 (symulacja)

POWER F1 (wyścigi)

STEEL LEGIONS (strategiczna)

TERRACIDE (zręcznościowa s-f)

ELECTRONIC ARTS

688 ATTACK SUB 2 (symulacja)

A FORK IN THE TALE (ANY RIVER, film interaktywny)

FLYING SAUCER (ANY RIVER)

ANDRETTI RACING '97 (wyścigi)

CLONED WITHOUT A CLUE

DARKLIGHT

FIFA SOCCER MANAGER (strategiczna)

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (ADELINE S., przygodowa)

MOTO RACER (DELPHINE S., wyścigi)

PANDEMONIUM (CRYSTAL DYNAMICS, zręcznościowa)

SOVIET STRIKE (zręcznościowa)

EMPIRE INTERACTIVE

AGE OF IRONCLADS (strategiczna)

AGE OF OARS (strategiczna)

BATTLEGROUND 6: BORODINO (strategiczna)

BATTLEGROUND 7: BULL RUN (strategiczna)

BATTLEGROUND 8: MIDDLE EAST (strategiczna)

EXTREME STREET HOCKEY (sportowa)

HIG ALLEY (PLOW, symulacja)

PRO PINBALL: TIMESHOCK (pinball)

THE GOLF PRO (golf)

EPIC MEGAGAMES

7TH LEGION (strategia w czasie rzeczywistym)

AGE OF WANDERS (strategiczna)

CURLY'S ADVENTURE (przygodowa)

JAZZ JACKRABBIT 2 (zręcznościowa)

ONE MUST FALL 2.0 (mroczobójce)

UNREAL (strzelanina 3D)

FOX INTERACTIVE

ALIENS VS. PREDATOR (zręcznościowa 3D)

BLUESTAR 3D (RPG)

DIE HARD TRILOGY (zręcznościowa)

HELLRAISER: VIRTUAL HELL (przygodowa)

ID4: INDEPENDENCE DAY GAME (zręcznościowa)

SIMPSON'S VIRTUAL SPRINGFIELD (przygodowa)

X-FILES: THE GAME

GAMETEK

ABDUCTION

AYSO SOCCER '97: WORLD CHALLENGE (sportowa)

DARK COLONY: LEGACY OF THE ANKERS

(strategia w czasie rzeczywistym)

MERCENARY

SOUL HUNT (wyścigi)

GREMLIN INTERACTIVE

HARDWAR (zręcznościowa 3D)

RE-LOADED (zręcznościowa)

SANDWARRIORS (zręcznościowa 3D)

GT INTERACTIVE

ADAMS PINBALL (pinball)

ANGEL (SCAVENGER, zręcznościowa)

BLACK CRYPT PC (RAVEN SOFTWARE, RPG)

WAR GODS (mroczobójce)

FLIGHT SIMULATOR 5.0: ITALY SCENERY PACK (symulacja)

HEXEN 2 (strzelanina 3D)

IMPERIUM GALACTICA (strategiczna)

INTO THE SHADOWS (SCAVENGER, RPG/mroczobójce)

NFL FOOTBALL: ANKERS (sportowa)

OPEN ICE (sportowa)

REBEL MOON RISING (zręcznościowa 3D)

SOUL STORM (RPG)

STAR COMMAND REVOLUTION

(strategia w czasie rzeczywistym)

TERMINUS (SCAVENGER, zręcznościowa)

TIGERSHARK (zręcznościowa)

INTERACTIVE MAGIC

AIR WARRIOR 2 (symulacja)

IF-22 AIR SUPERIORITY FIGHTER (symulacja)

FALLEN HAVEN (strategiczna)

GREAT BATTLES OF ALEXANDER (strategiczna)

HARPOON CLASSIC '97 (symulacja)

MYA 2 ABRAMS (symulacja)

INTERPLAY

ATLANTIS: THE LOST TALES (CRYO, przygodowa)

BOMBERMAN (zręcznościowa)

DELIRIUM

DESCENT 2: THE INFINITE ABYSS (zręcznościowa 3D)

DESCENT MISSION BUILDER (edycja)

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (3D RPG)

DIE BY THE SWORD (mroczobójce)

DRAGON DICE (strategia fantasy)

FALLOUT: A GURPS POST-NUCLEAR ADVENTURE (RPG)

MDK (SHENY, zręcznościowa)

NORSE BY NORSEWEST

RETURN OF LOST VIKINGS (VIKINGS 2)

OF LIGHT AND DARKNESS (przygodowa)

REDNECK RAMPAGE (KATRUX, zręcznościowa 3D)

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY (przygodowa)

STONEKEEP 2 (RPG)

TEMPEST X

VIRTUAL POOL '98 (billard, 1998)

VR SPORTS: BASEBALL (sportowa)

VR SPORTS: GOLF '97 (golf)

WATERWORLD: THE QUEST FOR THE DRYLAND (strategiczna)

LEGEND ENTERTAINMENT

CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON (przygodowa)

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

(wydaje VIRGIN INTERACTIVE)

BRITISH OPEN GOLF (sportowa)

DARK PROJECT (RPG)

FLIGHT UNLIMITED 2 (symulacja)

LUCASARTS

CURSE OF MONKEY ISLAND (przygodowa)

JEDI KNIGHTS: DARK FORCES 2 (strzelanina 3D)

MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION

(przygodowa)

OUTLAWS (zręcznościowa 3D)

REBELLION: THE STAR WARS STRATEGY GAME

(strategiczna)

X-WING VS. THE FIGHTER (symulacja s-f)

MAXIS

CRYSTAL SKULL (przygodowa)

HARBLE DROP (logiczna)

SIMCIRCUS (symulacja)

SIMCITY 3000 (strategiczna)

SINGOLF (symulacja)

STREETS OF SIM CITY (strategiczna)

MICROPROSE / SPECTRUM HOLOBYTE

AGENTS OF JUSTICE (strategiczna)

BATTLETECH: HONOUR BOUND (symulacja s-f)

CIVILIZATION 3 (strategiczna, 1998)

EUROPEAN AIR WAR (symulacja)

FALCON 4.0 (symulacja, 1998)

MAGIC: THE GATHERING (strategiczna, karciana)

STAR TREK: GENERATIONS (zręcznościowo-przygodowa)

X-COM 3: APOCALYPSE (strategiczna)

MICROSOFT

AGE OF EMPIRES (strategiczna)

BATTLE MASTER

CONDEMNED

DEVIL'S OWN

JET MOTO (zręcznościowa)

JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD (zręcznościowa)

METALTEK

REACH FOR THE STARS 2 (strategiczna)

SCAR

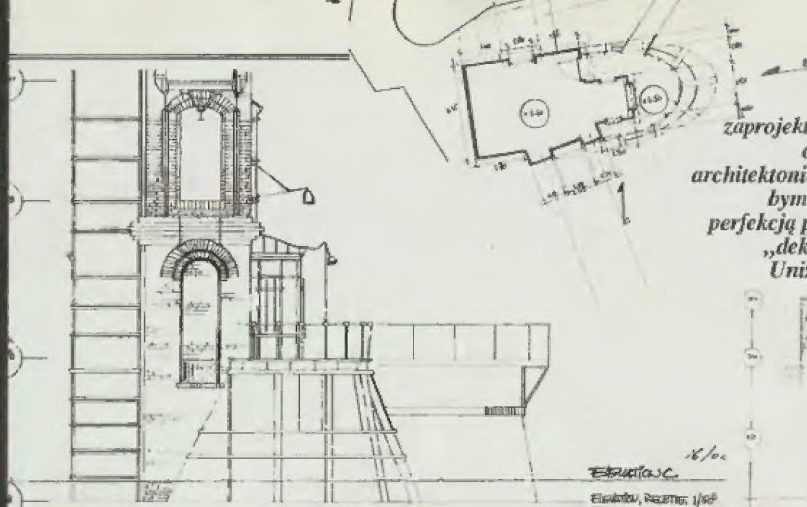
MINDSCAPE

AARON VS. RUTH: ALL-TIME SUPERSTARS BASEBALL

(sport



W grze wysłupuje ponad czterdziści postaci, które są najwybitniejszymi obiektami poruszającymi w czasie rzeczywistym.



Zanim przystąpiono do modelowania, architekci zaprojektowali układ wszystkich ścian, okien, schodów oraz szczegóły architektoniczne. Gdybym nie zobaczył, to bym nie wierzył, że można z taką perfekcją pochodzić do gry komputerowej. Uniżenie chylę czoła – Pegaz Ass.

THE CITY OF LOST CHILDREN

W PRZYGOTOWANIU



Malo kto zauważył w kinach francuski film „Miasto Zaginionych Dzieci”, autorstwa panów Jeunet i Caro, którzy dwa lata wcześniej zabłysnęli dzięki „Delicatessen”. Wyświetlano go bardzo krótko i w niewielu kinach, miał też

znacznie mniejszy oddźwięk. A szkoda, bo dla kogoś, kto szuka

w filmach czegoś więcej niż mięśni i wybuchów, „Miasto Zaginionych Dzieci” jest przeżyciem niezapomnianym.

Gracze są ludźmi bardziej wybrednymi, dlatego firma PSYGNOSIS nie wahała się przygotować komputerowej wersji „Miasta”. Pracuje nad

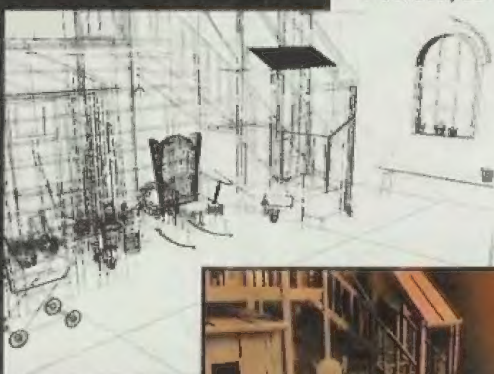
nią studio zlokalizowane we Francji, gdzie przebywa sam Marc Caro. Gra powstaje jako klasyczna przygodówka z ciężkim, psychodelicznym klimatem i niezwykle sugestywną grafiką. Jak pamiętamy, akcja rozgrywała się w brudnym mieście wyrastającym wprost z trującej wody, które dla potrzeb gry wyrenderowano w wysokiej rozdzielczości. Grafika powstawała z użyciem programu SOFTIMAGE, który jest o kilka klas bardziej zaawansowany niż obiegowe 3D STUDIO.

Bohaterem gry jest dwunastoletnia sierota Miette, przywódczyni miejscowej szajki dzieci. W oryginale, w wyniku splotu okoliczności pomagały one bezmyślnemu One, którego braciszek został porwany przez żyjącego na platformie wiertniczej Kranka – szaleńca kradnącego sny małym dzieciom. Tutaj wpleciono do tego motywy z „Delikatessów”, zaś fabułę nagle dla potrzeb gry. Nie przejmując się zbytnio szczegółami scenariusza, Marc Caro stworzył opowieść zupełnie nową.



CITY... jest grą smutną, przynębiającą, bo taki jest jej klimat – stanowczo dla osób dorosłych, chociaż nie ma w niej krwi ani przemocy. Po prostu taki obraz przyszłego, zgnitego świata.

PSYGNOSIS
PC CD / PSX



Tak rejestrowano ruch żywych aktorów w studio Motion Capture, by potem „przywiązać” go do zaprojektowanych postaci.

Kolejne etapy tworzenia lokacji – od modelu trójwymiarowego do renderowanego obrazka. Dla potrzeb gry wymodelowano obszerne miasto z kilkunastoma wnętrzami. W sumie powstało ponad 100 lokacji.

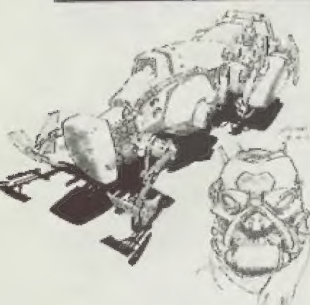




Czyżby miał nastąpić długo oczekiwany powrót łowcy nagród, Boby Fetta?



Jeden ze szkiców Petera Chana, pokazujący ogromną bazę walkerów



Kyle ucieka w swoim statku ze stolicy Imperium na Coruscant

W grze wystąpią też bojowe roboty AT-MT, które poznaliśmy w „Imperium Kontratakuje”.

Całkowicie nowy, trójwymiarowy engine opisujący świat, nazwany „Sith”, pozwala autorom



To przecież Tusken Rider (Pustynny Człowiek) w Speederze! Czyżby akcja gry przenosiła się na Tatooine, rodzinną planetę Luke'a?

DARK FORCES 2 nadchodzi wielkimi krokami! W JEDI KNIGHT gracz kierować będzie krokami Kyle'a Katama, młodego najemnika wypełniającego szereg trudnych i niebezpiecznych misji dla rebelii. Kyle stopniowo odkrywa drżącą w sobie moc Jedi, która nakazuje mu powstrzymać siedmiu rycerzy Ciemnej Strony przed odkryciem nowych i nieznanych sił. Katam musi wybrać stronę mocy, po której się opowie: ciemną lub jasną. Jeśli wybierze ciemną, dane będzie mu poznać olbrzymią Moc, lecz jego istnienie na zawsze utraci dobro. Jeśli opowie się za jasną stroną, będzie musiał postępować zgodnie z kodeksem Jedi i walczyć z wszelkimi formami zła. Którąkolwiek stronę wybierze Katam, zmieni na zawsze oblicze galaktyki. Przeciwnikiem młodego najemnika jest Jerec, potężny Ciemny Jedi pełniący rolę przywódcy grupy. Sześciu niebezpiecznych Ciemnych Jedi czeka na jego rozkazy: walczący dwoma mieczami świetlnymi Boc, wyszkolony w walce psychicznej Sariss, używający Mocy przy każdej okazji Maw, groteskowe rodzeństwo Gorg i Pic oraz Yun, najmłodszy z Ciemnych, pragnący za wszelką cenę dowieść swej wierności dla Ciemnej Strony.

JEDI KNIGHT

W PRZYGOTOWANIU

na modelowanie ścian pod dowolnym kątem (podobnie jak w QUAKE czy TOMB RAIDER). Wszystkie występujące w grze obiekty są skonstruowane z teksturowanych polygonów, dzięki czemu wreszcie znikną wielkie piksele (właściwy renderujący engine został nazwany „RenderDroid”). Jako przyrówniki znajdziemy kręcone specjalnie dla potrzeb gry filmy (podobnie jak w REBEL ASSAULT 2), które wraz ze wspaniałymi rysunkami Petera Chana będą uzupełniać sekwencje walki.



Trwają końcowe prace nad akcją walki na miecze świetlne, które mają uatrakcyjnić i tak wspaniale zapowiadającą



Kawałek z edytora gry. Wyraźnie widać stojący w doku TIE Interceptor.



się grę. Planowana data wydania gry to luty 1997, razem z premierą filmu STAR WARS SPECIAL EDITION (w Polsce od 21 marca). Czujecie Moc?

LUCASARTS
PC CD / PSX

Kolejny szkic będący projektem olbrzymiego doku myśliwców. Wygląda na to, że kolejne poziomy będą naprawdę rozległe.



Fragment filmu przedstawiający walkę na miecze świetlne.

czy gór, potężne czary, przeróżne potwory i artefakty. Iapowanie i te sprawy. Co ciekawe, ACCLAIM także wydaje MTG, tyle że z podtytułem BATTLEMAGE. Już niedługo przekonamy się, która z nich okaże się lepsza. Jak na razie, wciąż króluje ciara, dobra, tekturowa karcianka. Jeśli demo wam się spodoba, to zagrajcie też w HEROES OF MIGHT & MAGIC 2. Ten tytuł powinni znać wszyscy miłośnicy galunku fantasy i wielbiciele szeroko pojmowanej strategii w rodzaju WARLORDS. Zauważcie, że druga część jest o niebo lepsza od swego poprzednika, większa, obfitująca w nowe elementy i co najmniej równie kolorowa. Natomiast prawdziwych strategów powinny zainteresować dwie

rych lub zmęczonych całodobowa walka mamy przygodówkę OBSIDIAN, odlotowe flipery FULL TILT PINBALL 2 czy zdrową rywalizację na poziomie kosza, czyli FULL COURT PRESS NBA z taśmą MICROSOFT.

Prawdziwą ciekawostką i rarytatem jest natomiast RAPORT Z PRODUKCJI KATHARSIS – filmik opowiadający o powstawaniu tej gry (o niej samej pisaliśmy w SS'42 w dziale W Przygotowaniu). Szkoda że nie można jeszcze pograć, ale obejrzeć na pewno warto – robi wrażenie!

W Zapowiedziach jak zwykle same newsy. Ponieważ nie ma sensu zapowiadać Zapowiedzi, więc tylko spojrzcie na tapetę obok, żeby przeczytać spis, a potem rzućcie okiem na Rzut Okiem na płytce.

Przeglądając opisy gier znajdziecie nawet takie, których na łamach SS jeszcze nie było i być może wcale nie będzie. Czytaliście „Ramię” lub „Ramię II”? Prawdziwe hard



MAGIC: THE GATHERING – karcianka na komputerze, hmmm?



produkcje: CIVIL WAR – CAVE WARS. Pierwsza to prawdziwa klasyka, zaś druga odwołuje się znowu do wszechświaty fantastyki – w podziemnych jaskiniach śmiertelny bój toczy 8 ras, mając do swej dyspozycji zarówno czary, jak i czołgi (!). Jeśli znudzi wam się dowodzenie, ruszcie do walki w pojedynkę, a to za sprawą cudownie mądrego CRUSADER: NO REGRET czy ASHES TO ASHES. Pierwszej gry nikomu rekomendować nie trzeba, a tytuł drugiej mówi sam za siebie.

Jeśli ktoś lubi latać, to polecamy HELICOPS – rodzaj symulacji wymiatającej. W ogóle niemal każde demo na lutowym krążku pozwala na totalną wyżywkę – bić, zabić, wypruć flaki i wysadzić w powietrze! Ponad połowa to czysto action. Dla osób bardziej subtelnych, o masochach pacyfistycz-

nych lub zmęczonych całodobowa walka mamy przygodówkę OBSIDIAN, odlotowe flipery FULL TILT PINBALL 2 czy zdrową rywalizację na poziomie kosza, czyli FULL COURT PRESS NBA z taśmą MICROSOFT.

Leona, skończyła się. Głównie już bowiem myślał, że sobie co nieco odpoczą, a to jak nie budzicie go z jasnego nieba! Nowe gry, nowe zapowiedzi, nowa deka, beta-wersje, screeny... trzeba biec się do pracy. Dzięki temu CD'43 jak zwykle buzuje od nowości, o których warto w skrócie wspomnieć.

W sekcji DEMO (nie zwłoki!) mamy w tym miesiącu aż 26 tytułów. Szczególnie dwuję należy zwrócić na kilka z nich: AMULETS & ARMOR to nas dla fanatyków RPG, przy czym gierka jest dość niewygodna jak na standardowe role playing, gdyż prezentuje widok „first person perspective”, dosłownie znany wszystkim odcinkom DOOM-owatych strzelanek. Parolciecie RAVENLOFT? To coś w tym guście, tyle że o wiele lepsze. Masa potworów, czarów i przedmiotów magicznych. Skoro mówimy o RPG, nie sposób wspomnieć o MAGIC: THE GATHERING, której demo również znajduje się na kompaktce. Tym razem w pełni playable (przy okazji przedstawiamy za pomocą przedmieszcem). Gra wyszła ze stajni MICROPROSE i całkowicie opiera się na ultrapopularnej na całym świecie grze Karle: wy o tej samej nazwie. Wiedź, wspaniałe ilustacje na kartach, straganie mamy z leśnymi, bajkowymi



MUPPET TREASURE ISLAND – a gdzie jest Scooter? ▲

a taste of things to come...

A10 Cuba

Assasin 2015

Blue Ice

Captain Quazar

Drowned God

Ecstasia 2

Fragile Allegiance

Star Command Revolution

Star Trek: Star Fleet Academy

Time Lapse

Titanic

Wizardry 7

to tylko przedsmak CD'44
danie główne to ponad 70 dem!

już za miesiąc...
okazja dla niezdecydowanych

podwójny

a na nim jak zwykle
bukiet wyśmienitych dem

oraz pełna gra WIZARDRY 7 (najlepsze)

CD

mieszczemy recenzję przeżabianej ciekro LARRY 7. Jeśli, wielbiciele tego podstarzałego erotomana mają jakieś problemy ze schwytem dilda lub ze zdobyciem głównej nagrody w okretowej olimpiadzie, Bamse wyjaśni wszystko krok po kroku, jak zaprowadzić Larry'ego pod pierzynę ślicznej pani kapitał



CRUSADER: NO REGRET - redaktora!

O tym, że DISCWORLD 2 jest nie do pobicia, Micz już pisał. Nie powiedział tylko, gdzie ukrył się Pan Śmierć. Teraz wreszcie wiadomo.

W dziale Patche mamy – bagatela – kilkadziesiąt drobniaków, które wyeliminują bugi z takich perełek jak TOMB RAIDER, QUAKE czy DISCWORLD 2. Lutowe Cheaty pozwolą wam oszu kiwać w RED ALERT, WARHAMMER, TOY STORY czy PRIVATEER 2. W Shareware ciąg dalszy: demek na emulator Amigi (mamy nadzieję, że już wszyscy wiedzą, jak go uruchamiać i obsługiwać). Jest także znana DOS-owa pakowarka ZIP, ale działająca pod Windows'95. A jeśli o „cudownym” produkcie Billa mowa, to jest też Desktop Themes w stylu STREET FIGHTER 2 i MORTAL KOMBAT! Samego „Ulicznego wojownika” (może po prostu – ulicznika?) w wersji ALPHA 2 możemy podziwiać na filmiku w formacie AVI, podobnie jak MORTAL KOMBAT TRILOGY.

Uczta zapowiada się pyszna, trzeba tylko spełnić jedno życzenie waszego komputera: „Please Insert the SS'CD 43 into your CD-ROM drive”. A za miesiąc przygotujcie się na dwie, trzy!

Redakcja

OKAZJA!!!
2xCD
W CENIE JEDNEGO
W MARCU

'44

RPG wszech czasów)

co dobrego na talerzu

PLAYABLE DEMOS

Amulets & Armor
Ashes to Ashes
Blam! Machinehead
Blast Chamber
Cave Wars
Civil War
Crusader: No Regret
Full Court Press NBA
Full Tilt Pinball 2
Helicops
Heroes of Might & Magic 2
Huygens Disclosure
Katharsis - raport z produkcji
Magic the Gathering
Muppet Treasure Island
Muzzle Velocity
Obsidian
River Run
Rebel Runner
Robotron X
Rocket Jockey
Sand Warriors
Soultrap
Squeezils
Valhalla
XS

Zapowiedzi - nowości

Airport Manager
Air Warrior 2
BladeForce
Battles of Alexander
Comanche 3
Confirmed Kill
Dark Colony
Fallout
Imperium Galactica
MIA2 Abrams
MDK
Micro Machines 3
Power F1
Rebel Moon Rising
Redneck
Sampras Extreme Tennis
Terracide
Warbreed

OPISY

Ace Ventura
Star Trek: Borg
Discworld 2
Down in the Dumps
Drowned God
Harvester
Larry 7
Master of Dimension
Phantasmagoria 2
Psychotron
Qin
Rama
Targhan
Titanic
Tomb Raider
Wizardry Nemesis

CHEATY

Albion
Area 51
Batman: The Arcade Game
Cover Girl Poker
Diablo Demo
Death Rally
JA: Deadly Games
Ascendancy
Death Rally
GeneWars
Game Guru
Heroes of Might&Magic 2
Lemmings 3D
Marathon

Mechwarrior 2: Mercenaries
Megaman
Master of Orion
NHL'96
Privateer 2
Red Alert
Settlers 2
Star Control 3
Shattered Steel
Syndicate Wars
Tomb Raider
Toy Story
WarHammer
Zombie Wars

PATCHE

A-10 Cuba
Age of Rifles
Age of Sail
Battlecruiser 3000AD
Battleground: Gettysburg
Battleground: Antietam
Battleground: Waterloo
Conquest of the New World
CyberStorm
Civil War
Descent 2
Descent 2
Daggerfall
Destiny
JA: Deadly Games
Drowned God
Discworld 2
FP Sports: Football Pro
Full Court Press
Games Factory
Gender Wars
Harpoon Classic 97
Hind
Klik & Play
Links LS
Lords of the Realm 2
Larry 7
Master of Orion 2
NCAA Basketball
NHL 97
Over the Reich
Duke Nukem 3D Plutonium Pack
Radix
Third Reich
Tomb Raider
Quake
Star General
SimCopter
Skynet
Titanic
Toshinden
Wages of War

SHAREWARE

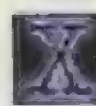
Dema do emulatora Amigi
Antigame - wykrywacz gier
ARJ 2.5a
Beavis & Buttthead Screensaver
Chun-Li Screensaver
Universal Desktop Themes
Internet Domain Name Search
Heroes of MM2 Scenariusze
Intel Indeo Video Drivers
Mortal Kombat Trilogy AVI
Mortal Kombat Desktop Themes
Burn It!
Phone Saver
ZIP Packer 2.04g
Power Desktop 2.0
Quick View 1.03a
Quick View Protected
RAR 2.00
Street Fighter 2 Desktop Themes
Street Fighter 2 AVI
Tomb Raider Wallpapers

Aux frontières du réel

The X files

Internet d'URL -
<http://www.fbi-oliguer/xfiles.htm>

- Więc jak, Spooky? Kolejna robota zielonych ludzików?
- Szarych.
- Słucham?
- Ich skóra jest szara. Nie zielona.

 Wiadomość z ostatniej chwili! Dnia 15 stycznia 1997 r. grupa wolontariuszy zaprezentowała przedwiośnięcie „Z Archiwum X”. My też protestujemy! Jeden odcinek tygodniowo to za mało! Chcemy co najmniej jednego dziennie!

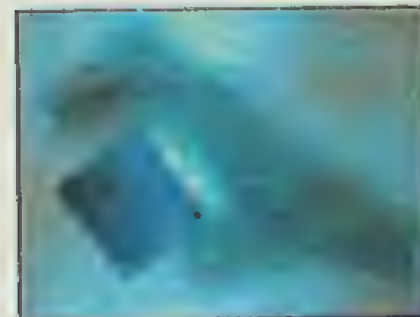
Teraz na poważnie – w kolejnej odsłonie X-Files – Drugi Sezon Serialu. Na początek jednak sprawy organizacyjne. Wiele osób prosiło nas o korespondencyjne adresy aktorów odgrywających główne role w X-Files. Podawanie namiarów na jakiegokolwiek

Nie sposób pominąć milczeniem nie-malej pomocy, jakiej udzieliła mi (w sposób bierny, niestety) Gillian Anderson Testosterone Brigade. To właśnie dzięki niej mogę opublikować adres. Thank, bro'n'sis! Jeżeli zaś chodzi o minipowieść „Z Archiwum X – Prawda Leży Daleko”, wydaną przez Da Capo („Da” czyta się jak „The” czy „Tha”?) to z przy-

kreśnięciem muszę stwierdzić, że książeczka jest średnia, podobnie jak warsztat tłumacza. Jak na dzieło „na jeden wieczór”, o wiele za droga. Kończąc w stylu krytyków z magazynu literackiego „Fenix”, powiem krótko: okładkę warto zatrzymać.

Hyeah, co sądzicie o agencie Kryceku? Mówię wam, ten koleś odegra jeszcze niemałą rolę. Już niedługo wyjaśni się wiele rzeczy. Czy definitywnie? Zobaczymy.

Sezon 1, odcinek 5



fankluby jest pomysłem raczej chybionym (jest ich za dużo!!!), jeżeli jednak stworzycie coś we własnym zakresie, z radością wszystkich o tym poinformuję.



LITTLE GREEN MEN – Początek pewnego impasu. Po zamknięciu sekcji Mulder przydzielony zostaje do rutynowego podsłuchu, natomiast Scully wraca na swoje miejsce na akademii w Quantico. Popierający w sekrecie działalność Muldera senator (była o nim mowa w odcinku PILOT) zwraca uwagę pupila na tajemniczą stację

nasłuchu w okolicach Puerto Rico. Mulder spotyka się z dziwnym człowiekiem, który ponoć zobaczył UFO.

THE HOST – Wydawałoby się, iż jest to kolejna „karna” robota. Agen-

przez UFO. Wraz z Krycekiem, Dana Scully bada przeszłość byłego agenta i zostaje porwana. A MUST-SEE!

ASCENSION – Mulder bezskutecznie usiłuje odnaleźć Scully.

THE X FILES

towi Specjalnemu Foxowi Mulderowi przydzielone zostaje rozwikłanie zagadki tajemniczych zwiłok odnalezionych w kanałach. Z biegiem czasu okazuje się, iż za morderstwo odpowiedzialny jest tajemniczy potwór – zmutowana motylka. W odcinku tym pada jedno z kultowych zdań: „Tego nie stworzyła natura, tylko my”.

BLOOD – W sennym miasteczku Franklin popełniona zostaje seria tajemniczych morderstw. Na miejscu każdej ze zbrodni odnajdywane są zniszczone sprzęty elektroniczne. Mulder podejrzewa, iż jest to sprawa owadów poddanych działaniu nieznanego pestycydu. Na jaw wychodzą coraz dziwniejsze fakty.

SLEEPLESS – Mulderowi przydzielony zostaje nowy partner, agent Alex Krycek (just a sucker). Razem rozpoczynają dochodzenie w sprawie śmierci naukowca, który badał sny. Wydaje się, że został spalony żywcem, choć nie ma śladów poparzeń. Agenci dowiadują się o ciągłych eksperymentach mających na celu zwiększyć u grupy żołnierzy marines agresję. Aktor odtwarzający ściganego żołnierza pojawił się stosunkowo niedawno (pół roku temu) w filmie „The Rock”, gdzie także wcielił się w żołnierza piechoty morskiej.

DUANE BARRY – Ulubiony odcinek Gulasha, pierwsza część. Spooky przydzielony zostaje do negocjacji z byłym agentem FBI, dziś terrorystą-szaleńcem, niejakim Duane'em Barrym, który uprowadzony został niegdyś

W końcu dochodzi do wniosku, iż za jej uprowadzeniem stoją bardziej siły ziemskie niż, jak wcześniej myślałem, mali, szarzy koleś.

3 – Sprawa Scully pozostaje otwarta, natomiast Mulder prowadzi śledztwo w sprawie osobliwych morderstw, których ofiary mają wysuszoną krew. Według Muldera podejrzani jedynie podają się za wampiry, jednak jego zdanie diametralnie się zmienia, gdy jeden z domniemyanych zabójców pod wpływem promieni słonecznych staje w ogniu. Notka dla wielbicieli Davida Duchownego: Booooing!

ONE BREATH – Scully odnajduje się w jakimś szpitalu, niestety, w stanie krytycznym – jej funkcje życiowe podtrzymują maszyny. Kiedy matka i siostra (Melissa S.) zastanawiają się nad odłączeniem córki i siostry, Mulder próbuje rozwikłać zagadkę porwania. A MUST-SEE!

FIREWALKER – Ceta i zdrowa Scully oraz niesamowity Mulder udają się do Oregonu, by odnaleźć zaginionych badaczy. Znajdują tam notatki szefa naukowców, opisujące krzemową (?) formę życia atakującą ludzi. Kiedy jeden z badaczy umiera, z jego ciała uwalniają się zarodniki. Odcinek mierny, lecz zakończenie genialne – potwór zanoś ukochaną do mrocznych katakumb (to metafora).

RED MUSEUM – Niesamowity tandem przybywa do małego miasteczka, w którym wystąpiło kilka osobliwych porwań młodzieży (HE'S / SHE'S THE ONE). Ślady prowadzą do lokalnej sekty Czerwonego Muzeum, prowadzonej przez guru Odina. Śmierć miejscowego lekarza, prócz ujawnienia kilku zastanawiających faktów, doprowadza do

Sezon 3, odcinek 12

Pod poniższym adresem możecie skontaktować się nie tylko z Gil i Davidem, ale również z innymi osobami nadającymi kształt serialowi (Carter, Davis, Pileggi, Hutchinson, Williams etc.):

C/O THE X-FILES
PRODUCTION OFFICE
110-555 BROOKS BANK
AVENUE BUILDING 10
NORTH VANCOUVER, BC
V7J 3S5 CANADA



konfrontacji z mordercą Deep Throata (YEAH! KILL, BLOOD, GORE!).

EXCELSIUS DEI – Wezwany do domu spokojnej starości, Mulder nie wierzy, iż za popełnione w nim zbrodnie odpowiedzialne są duchy. Dopiero odnalezienie halucynogennych grzybów hodowanych w pensjonacie zbliża go do zaskakujących wniosków.

AUBREY – b@d zapisu

IRRESISTIBLE – Wspomagając lokalną policję, Fox i Dana wyruszają tropem pewnego nekrofila, profanującego cmentarze. Sprawa rozwija się nad wyraz interesująco, by dotrzeć wreszcie do równie ciekawej konkluzji – szaleniec obrał sobie Scully jako cel swego kolejnego ataku.

DIE HAND DIE VERLETZT – „Spooky's tandem” natyka się na grupę nastolatków, odprawiającą bluźniercze rytuały. Dwójka agentów odkrywa prawdziwy kult szatana.

FRESH BONES – Wśród żołnierzy piechoty morskiej, stacjonujących nieopodal obozu uchodźców z Haiti, wybucha prawdziwa epidemia samobójstw. Mulder i Scully, wezwani przez jedną z wdów, zagłębiają się w mroczną i sięgającą czasów niewolnictwa aferę. Jedyne odcinek poświęcony kultowi voo-doo. Niestety, jedynie dwie gwiazdki.

COLONY – Jeden z najważniejszych odcinków. Pierwsza część dwuczęściowej historii opowiadającej o śmierci trzech lekarzy-aborcjonistów (hmmmm...). Podczas sprawy wychodzi na jaw, iż wszyscy medycy byli identyczni, mimo że nie łączyło ich jakiegokolwiek oficjalne pokrewieństwo. Zasilający swą osobą niesamowity duet agent CIA nieopatrznie mówi coś o rosyjskich, przepraszam – jeszcze radzieckich, eksperymentach dotyczących klonowania, sugerując jednocześnie, iż mordercą mógł być „a russian assassin”. Szybko okazuje się jednak, iż w sprawę zamieszana jest także rodzina Foxa (wliczając w to jego zaginioną siostrę, Samantha). A MUST-SEE!

END GAME – Kontynuacja. Podczas pościgu za porywaczami swej partnerki, Mulder staje przed ciężkim wyborem – musi wybierać między Scully a Samantha. Koniec końców; ląduje wśród mroźnych lodów północy, gdzie odnajduje tajemniczy okręt podwodny. Także A MUST-SEE!

FEARFUL SYMMETRY – Kiedy z miejskiego zoo zaczęły ginąć w tajemniczy sposób zwierzęta, zarówno Scully, jak i Mulder mieli gotowe teorie. Starbuck – działalność ekoterrorystów. Spooky – ingerencja szarych chłopaków. Ich teorie dość szybko padają, gdy okazuje się, że kluczem do zagadki zaginionych zwierząt jest potrafiąca posługiwać się językiem migowym gorylka.

DOD KALIM – Scully i Mulder odnajdują zaginiony rzeszczyciel US NAVY. Spotykają tam jedyne pozostałe przy życiu członki załogi – wszyscy zginęli w nader zadziwiający sposób, postarzeli się o kilkadziesiąt lat w ciągu kilku-nastu dni. Owa przypadłość dotyka też agentów FBI. Scully ma bardzo niewiele czasu na rozwiązanie tej zagadki...

HUMBUG – Śledztwo w sprawie zabójstwa Człowieka Krokodyla rzuca Muldera i Scully w środowisko artystów-dziwolągów. Zwracam uwagę na wytatuowanego koleśka – puzzle to mało powiedziane!

THE CALUSARI – Przed obejrzeniem tego odcinka warto zapoznać się z książką Thomasa B. Allena pt. „Opętany: Prawdziwa historia pewnego egzorcyzmu” – doskonale wpływa na psychikę widza! Glinie jedno z dzieci szanowanego urzędnika. Początkowo podejrzewana jest jego teściowa – sta-

Sezon 1, odcinek 3



ra Rumunka, delikatnie mówiąc, zajmuje się spirytyzmem i czarną magią. Bieg wypadków nasuwa wiele zgoda odmiennych wniosków, z opętaniem włącznie. Jeden z bardziej udanych odcinków. Polecam!

F. EMASCULATA – Mulder i Scully wezwani zostają do pościgu za zbiegłymi więźniami. W trakcie gonitwy dowiadują się o trwającej jednego z nich tajemniczej odmianie grypy rozwijającej się w ciągu 36 godzin. Polecamy film: „Epidemia”.

SOFT LIGHT – Studentka z kursów prowadzonych przez Scully pomaga niesamowitemu duetowi w rozwikłaniu zagadki serii zaginięć. Jedyne śladami są czarne plamy ze śladowymi ilościami pierwiastków składających się na budowę

ludzkiego ciała. Agenci FBI docierają do metafizyka, który odkrył straszną i potężną tajemnicę...

OUR TOWN – Mulder i Scully trafiają do małego miasteczka, w którym zaginiął inspektor rolny. Odkrywając u niektórych mieszkańców podobne jak u zaginionego objawy schorzenia mózgu, agenci FBI podejrzewają, iż inspektora zamordowano, a jego szczątki wrzucono do paszy dla zwierząt (hmmmm... reakcja łańcuchowa).

ANASAZI – Ostatni odcinek drugiego sezonu, pierwsza część dłuższej historii. Jeden z Samotnych Strzelców dostarcza Mulderowi dysk z tajnymi, zakodowanymi informacjami Departamentu Obrony, sięgającymi lat 40.,



w tym m.in. tzw. „Sprawy Roswell”. Kiedy zostaje zlamany kod oparty na języku Indian Navaho (dali o sobie znać przy okazji ALONE IN THE DARK



3), Mulder dowiaduje się o zakopanym na pustyni Nowego Meksyku wagonie. Kiedy bada pozostałości, pojawia się od-



Sława to znaczy m.in. być na okładkach popularnych magazynów

dział specjalny. I tajemniczy Pałac. A MUST-SEE!!!

Na koniec kilka słów wyjaśnienia. „Starbuck” – tak nazywał ojciec Dana, gdy była dzieckiem. Ona mówiła mu „Ahab”. Natomiast sentencja „Tonight, Scully is brainwashed into thinking Mulder is going to kill her... unless she kills

him first” oznacza (mniej więcej): „tej nocy Scully przeraża myśl, że Mulder zamierza ją zabić... chyba że ona zrobi to pierwsza.”

Hehehe, life is brutal... Peace!

X-Mamut

P.S. – Czy wiecie, że Duchowny chodzi z Winoną Ryder? Przebiegiwał też coś o małżeństwie! Remember: Trust no one.



Witam
w KOMBAT KORNER!
Dzisiaj „trzy razy trzy”,

czyli seria obezwładniających cio-
sów – nadchodzą trzy trzecie części
ukochanych przez nas wszystkich
mordobici! Najbardziej rze-
telne i najnowsze informa-
cje właśnie tu i teraz!

Na początek VIRTUA FI-
GHTER 3. Premiera tej nie-
samowitej gry miała nie-
dawno miejsce w Japonii.
Automat VF3 to najbardziej
zaawansowana technicznie
i najdroższa maszyna do
gier video na świecie. Auto-
mat potrafi ruszyć z miejsca

zawrotną liczbę (milion) teksturowa-
nych polygonów na sekundę, rende-

VIRTUA FIGHTER

ser). Będzie cał-
kiem nowy sys-
tem blokowania
i kontrowania.
Dla potrzeb gry
powstał nowy
automat CPSIII
z niespotykany-
mi do tej pory

w grze 2D możliwościami;

Wygłąda na to, że żółci bra-
cia w CAPCOM nauczyli
się wreszcie liczyć do
trzech i odważyli się na przenie-
sienie swojego sztandarowego
motywu w trzeci wymiar.

STREET FIGHTER 3 THE
NEXT GENERATION to zupełnie
nowa historia, dziejąca się kilka
lat później. Ze starej gwardii po-
wracają jedynie (niespodzianka!)
Ken i Ryu; przez te kilka lat sto-
sunki między dwoma przyjaciółmi
nieco się ochłodziły (?). Chłopcy
trochę się „podpompowali”, mają
masę nowych specjal i superów,
są po prostu jak nowi. W świeżej
ekipie znaleźli się m.in.
Sean (uczeń Kena),
Alex (młody żul z Man-
hattanu – co za
plaga!), Yun i Yan (bliź-
niacy z Szanghaju),
Ibuki (ninja-girl) oraz
Dudley (czarny bok-

STREET FIGHT

grafika w rozdzielczości 640x480, 60
klatek animacji na sekundę, pełne
skalowanie i przesuwanie obrazu
w czasie rzeczywistym. Premiera
gry zapowiadana jest na wiosnę, ani
słowa o wersji konsolowej. Może
ukazać się dopiero na PlayStation 2...

KOMBAT KORNER

rując 60 milionów pikseli. Sprzętowe efekty graficzne to interpolacja, mgła, 4 punktowe światła (niezależny cień w 4 strony!). Postacie wojowników posiadają po 1000 polygonów opisujących samą twarz (w VF2 postaci składały się w całości z 1000 polygonów). Do walki stoją wszystkie obecne w VF2 postaci, plus Aoi



(szybka i zwinna panienka) oraz Ta-ka-Arashi (wielki i wolny, lecz potężny zapasnik sumo). Dodano nowy



przycisk Escape, służący do trójwymiarowego przemieszczania się po arenie, tła mają teraz większe znaczenie (schody, dół). Po długich, trwających 3 miesiące studiach pan Yu Suzuki (szef zespołu AM2) stwierdził, że konwersja VF3 na konsolę Saturn jest możliwa. Prawdopodob-



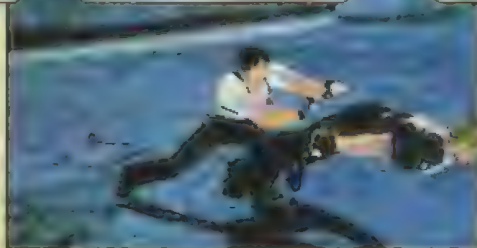
nie razem

z grą sprzedawany będzie specjalny upgrade konsoli (gra będzie pracować i bez niego, chodzi tylko o jak największą zgodność z wersją automatową), cart z dodatkowym chipem 3D. Konwersja zapowiadana jest dopiero na grudzień 1997, jest więc na co czekać cały rok. Nie dajcie się nabrać, ta gra ma przed sobą jeszcze długą drogę!



TEKKEN

ET TER



„Toshin” i gdy ten skończył 15 lat, zaczął uczyć wnuka sztuki walki. Pięć lat później, gdy rozpoczyna się trzeci turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści (King of Iron Fist), 19-letni Jin napakowany nienawiścią wkracza do walki. W pojedynkach weźmie udział jedynie pięciu znanych z poprzednich edycji wojowników: Paul Pho-

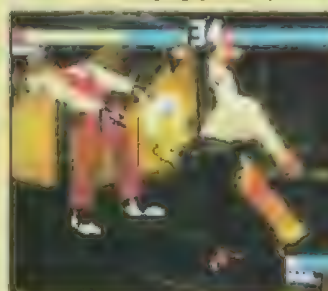


W poprzednim numerze mieliście okazję obejrzeć unikalne screeny z prezentacji gry TEKKEN 3 w Japonii, natomiast ostatnio nadeszły do nas pierwsze oficjalne informacje prosto od firmy NAMCO. Zgodnie z dopisywaną na gorąco historią postaci, drugą edycję turnieju (TEKKEN 2) wygrała Jun Kazama, którą porwał Devil Kazuya. Jun urodziła mu syna, którego nazwała Jin. Jego dziadek, Heichachi, odkrył w młodzieńcu tajemniczą siłę zwaną



enix (46 lat, żółta broda!!), Lei Wulong (45 lat i spodnie na szelki!!), Marshall Law (46 lat, najlepiej zakonserwowany!!), King (51 lat, znowu popadł w alkoholizm) oraz wiekowy Yoshimitsu, który w międzyczasie stał się niemal w całości maszyną.

Wiadomo już, że dla potrzeb T3 powstaje nowy kawałek elektroniki, nowa wersja płyty SYSTEM 11. Jeśli chodzi o samą grę, to przede



wszystkim wzbogacono system walki, między innymi o mające znaczący wpływ na jej wynik sciany (podobnie jak w FIGHTING VIPERS). Na razie ani słowa na temat konwersji na PSX, pojawiły się za to plotki o specjalnej wersji dla Nintendo 64, które jest obecnie jedyną konsolą mogącą pociągnąć tę grę. Przypuszczam jednak, że SONY zadba o swoich klientów.

Gulash

Wszystkie screeny publikowane w Kombat Korner pochodzą z oficjalnych źródeł i przedstawiają rzeczywiste gry, o których piszę. Żadnych fake'ów! No shit!



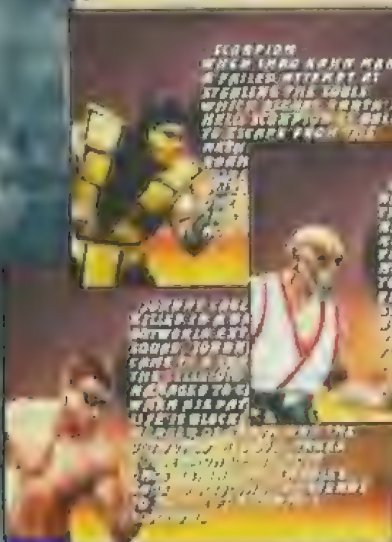


Od lewej: Cage, Noob Saibot, Baraka, Cyrax, Sonya, Rain, Shang Tsung, Kitana, Kano, Scorpion, Sub-Zero, Human Smoke, Reptile, Jax, Mileena, Sektor, Kang, Jade, Sheeva, Kung Lao, Smoke, Nightwolf, Sindel, Ermac, Classic Sub-Zero, Stryker, Goro, Shao Kahn, Motaro, Kintaro



Aby dostać się do ukrytych pod nazwiskiem zapytania opcji, ustaw kursor na GAME CONFIGURE i przytrzymaj przez chwilę przyciski Góra, L1, L2, R1, R2

Nowi, nieobecni w MK 3 wojownicy: Cage! Raiden! Baraka! Scorpion! – Wujcie, bracia!



MORTAL KOMBAT TRILOGY to ostatnia, według autorów, odsłona turnieju przed oczekiwanym z niecierpliwością przez wszystkich graczy na świecie trójwymiarowym MORTAL KOMBAT 4. Gra ukazała się w wersji na konsole PlayStation i Nintendo 64, zapowiadana jest też konwersja na PC. Dziś w KOMBAT KORNER gościemy wersję na PSX.

W MORTAL KOMBAT TRILOGY zebrano wojowników z wszystkich części MORTAL KOMBAT (MK, MK2, MK3, UMK3). Jest uwielbiany przez tłumy Johnny Cage (niestety, grany przez innego aktora), powraca zamaskowany Sub-Zero, są też Raiden i Baraka. Ukryte w poprzednich częściach postacie są już dostępne (Noob Saibot, Jade, Smoke). Można grać nawet bossami! W efekcie w turnieju bierze udział 30 podstawowych postaci, plus 4 mające po dwa wcielenia (np. Raiden z MK lub z MK2 czy też Kung Lao z MK2 lub z MK3) oraz je-



Klasyczny Sub-Zero vs nowy Sub-Zero. Wołę tego klasycznego, w masce!

den ukryty wojownik, Chameleon. Wszystko to składa się na zawrotną liczbę 35 wojowników!

Jeśli chodzi o samą walkę, to wiele się nie zmieniło. To nadal ten sam, dobry MORTAL KOMBAT, w którym wszystko jest możliwe. Dodano dwa drobniaki, bardzo dobrze pomyślane i w Mortalowym guście. Po pierwsze, nowe wykończenie zwane Brutality. Polega ono na zadaniu słaniającemu się na nogach przeciwnikowi bardzo długiej serii kombosów, po której nieszczęśnik eksploduje na cząsteczki (obrzydliwe, a zarazem przyjemne).

Nie, to nie jest scena z pierwszej części MK. Walczący Kano i Raiden mogą zmieniać stroje i zestaw ciosów!



Drugim bardzo smakowitym dodatkiem jest rosnący w trakcie zadawania ciosów napis „Agresor”, znajdujący się na dole ekranu (odpowiednik Super Combo w serii STREET FIGHTER). Gdy napis będzie cały, wojownik na kilka sekund staje się szybszy, a jego



AGRESSOR natadowany, Kabal jest teraz szybszy, a jego ciosy zabierają więcej energii

celnie zadane ciosy zabierają przeciwnikowi więcej energii. Niektórzy zawodnicy otrzymali też nowe ciosy, np. Baraka i Kano. Pozostawiono wszystkie – ality i bieganie. Uniemożliwiono jednak zrzucanie przeciwnika z Pit 2 (może za brutalne?).

MORTAL KOMBAT TRILOGY to prawdziwa kwintesencja walki pod smoczym znakiem, będąca jednocześnie podsumowaniem lat minionych lat. Każdy fan serii MK nie

MOI



powinien przejść obojętnie obok tej gry. Choć czasem w chwilach zwątpienia wydeje mi się, że firma MIDWAY nauczyła się od swojej konkurencji z CAPCOM liczyć tylko do trzech. MORTAL KOMBAT 3, ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, MORTAL KOMBAT TRILOGY... a co z MORTAL KOMBAT 4? Wszystko, co dotychczas słyszeliśmy, to jedynie przechwałki. Miejmy nadzieję, że w kolejnym turnieju MORTAL KOMBAT będziemy uczestniczyć w zupełnie nowej grze. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że obecnie MORTAL KOMBAT TRILOGY to najlepszy MORTAL KOMBAT wszech czasów!

Gulash

Na SS CD'43 znajduje się film w formacie AVI, przedstawiający grę.

Ocena: 90%
Dostarczył:
CMR DIGITAL

CHEATY

1. Losowy wybór postaci. Gracz 1 – kursor na Noob Saibot



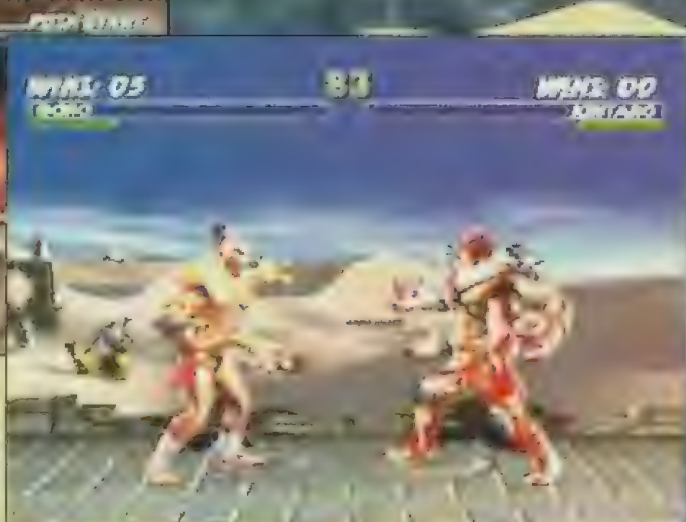


Chameleon to jedyna ukryta postać. Co kilka sekund zmienia się w innego wojownika Ninja (bez doczytywania!)



i wciśnij START. Gracz 2 – kursor na Rain i wciśnij START.

2. Stare postacie – wciśnij SELECT podczas wyboru postaci. Działa tylko dla wojowników: Jax, Kung Lao, Raiden, Kano.



MORTAL KOMBAT ILOGV

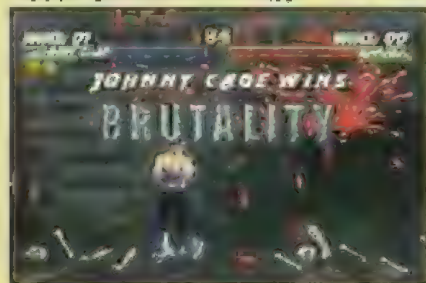
3. Wybór KOMBAT ZONE – umieść kursor na Soni i wciśnij przyciski GÓRA + START. Wybierz postać, a potem miejsce.



4. Walcz jako Chameleon – wybierz jednego z wojowników

Ninja (Scorpion, Sub-Zero, Rain...) i trzymaj wciśnięte przyciski: TRÓJKĄT, KWADRAT, R1, R2 i TYŁ do rozpoczęcia walki.

BRUTALITY, nowe zakończenie walki. Seria superszybkich kombosów rozrywających przeciwnika na strzępy



5. W opcjach ustaw kursor na GAME CONFIGURE i przez kilka sekund przytrzymaj GÓRĘ, L1,

L2, R1, R2 – dostępne będzie tajne menu ze znakiem zapytania.



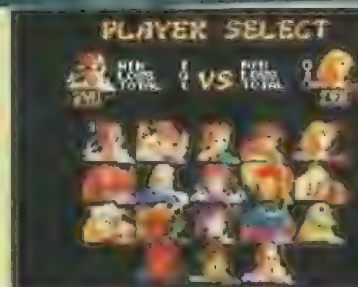
Pojedynek tytanów, Kintaro vs Goro. Można też walczyć jako Motaro i Shao Kahn!

**JAK MASZ
PENTIUM,
KUP
KOMPENDIUM**





Fajne, animowane intro wprowadza graczy w świat STREET FIGHTER



Cała osiemnastka, zdjęcie rodzinne. Brakuje jedynie Evil Ryu

z 16-bitowymi platformami, SF ALPHA 2 ukazał się również w wersji na SNES.

Oprócz ekipy obecnej już w STREET FIGHTER ALPHA, do składu załączyły się trzy całkowicie nowe postacie: Sakura, która przedstawia się jako największa fanka Ryu (nawet walczy stylem Shotokan Karate!), Gen (słowy dziad,

początku na rozkazy gracza czeka 18 postaci.

Teraz nieco o zmianach w stosunku do SF ALPHA. Po pierwsze, można zaobserwować znaczną poprawę grafiki



Ryu vs Sagat. Wieczni rywale, w scenerii nryażnie zapożyczonej z filmu. W le szaleją błyskawice

ST



w którym drzemią jednak ogromne

Budowa Custom Combo. Najpierw trzeba je uaktywnić (LEVEL3)...

...potem ładować ile wlezie w zamroczono- nego przeciwnika...

siły i który walczy dwoma stylami) oraz Rolento, twardy najemnik z pałą w ręku oraz granatami i nożem za pazuchą. Zupełnie niepotrzebnie powraca dwóch dobrze znanych i nie lubianych lesczy: Dhalsim i Zangief. Od początku dostępni są też ukryci w SF ALPHA Akuma, Bison i Dan. Teraz jedyną ukrytą postacią, do której można się dostać za pomocą specjalnego kodu,

jest Evil Ryu (Ryu opętany przez demona). Najlepsze nowe postacie to niewątpliwie Sakura (szybka, zwinna... esencja ducha walki!) i Gen (dziad naprawdę jest niesamowity, walczy stylami Mantis i Crane, które można podczas walki przełączać). W sumie od

tef. W SF ALPHA 2 przygotowano prawdziwe dzieła sztuki, bardzo kolorowe i szczegółowe zarazem. Na lepsze zmieniła się także muzyka. Iłez to razy remikso-

wano już te- m a t y m u - zyczne z seńi STREET FIGHTER, a każda



kolejna

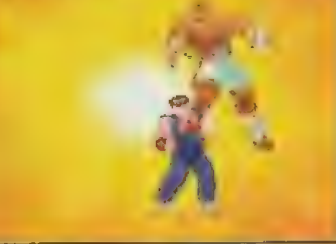
wersja oka- zywała się strza- lem w dziesiątkę.

Nie inaczej jest w przypadku SF ALPHA 2, gdzie muzyka jest po prostu wspaniała! Szczególnie nowe, lekko jazzujące tracki. Jeśli chodzi o samą walkę, zmieniło się tylko jedno. Zlikwi-

Wersja europejska (PAL) STREET FIGHTER ALPHA 2 ukazała się dość szybko, bo tylko z 6-miesięcznym opóźnieniem w stosunku do wersji japońskiej (TEKKEN 2 czekał rok, SF ALPHA 2 „tylko” pół). Firma CAPCOM w dalszym ciągu realizuje swój dalekosiężny plan, udostępniając konwersje z bardzo na zachodzie popularnych automatów użytkownikom konsol Saturn i PlayStation. W ramach wyjąt-



Lubicie Super Combo? Oto kilka z mojej prywatnej kolekcji



Oto now i powracający. Na szczególną uwagę zasługują Sakura i Gen. Powróć Dhalsim i Zangiefa uważam za totalny bezsens. Reszta po prostu może być.



dowano Cain Combos (łączenie kolejnych combosów ze sobą), na ich miejsce gracze otrzymali system Custom Combo (inne Super Combo, w którym gracz może odpalać swoje combos w przyspieszonym tempie). Oczywiście, obecne są trójpziomowe Super Combo (niektóre postacie, jak np. Sakura, mają aż trzy warianty tego ciosu!), nie zmieniło też arcytrudnego Alpha Counter, pozostał ośmioprzyciskowy system zadawania ciosów. Nieco ciekawszy jest też trening, a cała gra ma dużo więcej opcji konfiguracyjnych. Na

Sakura nosi śliczne, czerwone majteczki; poza tym jest bardzo szybka i niebezpieczna dla wszystkich, nawet największych bydlaków



STREET FIGHTER ALPHA 2



...aby w końcu efektywnie go wykończyć!



koniec, na pudełku widnieje napis informujący o włączonej do gry galerii 100 obrazków, które będą mogli obejrzeć jedynie najlepsi, bo część z nich pojawiła się dopiero po ostatniej, fina-

wej walce. I, kurczę, dzięki lepszej grafice (tła, znakomite tła!), muzyce (nowe miksy, świetne miksy!) i trzem nowym postaciom (Sakura, babe!) STREET FIGHTER ALPHA 2 jest sto razy lepszy od swojego poprzednika. Znako-mita, perfekcyjna w każdym calu konwersja z automatu.

Cóż więcej mówić... uwielbiam tę grę, a kręcenie okręgów na joy-padzie (Hadouken! ShoRyuKen!) pozostawiło na moim kciuku trwale ślady w postaci głębokich odcisków (spoko, palec za-kleilem plastrem i mogę grać dalej!). Głęboko współczuję osobom, które nie czują magii serii STREET FIGHTER, bo nie wiedzą, co tracą. Zanim CAPCOM nauczy się liczyć do trzech (a nastąpi to w przeciągu kilku miesię-

cy wraz z nadejściem długo oczekiwanego STREET FIGHTER 3), zaserwuje nam jeszcze co najmniej dwie gry z członem STREET FIGHTER w tle. Będą to X-MEN VS STREET FIGHTER (ekstra, prawdziwe zderzenie dwóch światów) oraz trójwymiarowy STREET FIGHTER EX. Wtedy młócić będą już wszyscy i zobaczymy, co powiedzą niedowiarki. A ja, przygotowując się do tego wydarzenia, wracam

katować SF ALPHA 2. Rzędzi na całej linii!

Gulash
Na SS'CD 43 jest film AVI przedstawiający reklamówkę gry

Capcom'96
PlayStation, Saturn

1/2 Graczy

Ocena: 90%

Dostarczył:

CMR DIGITAL

Nie lubię się chwalić, ale to jest dowód ukończenia SF ALPHA 2 na najwyższym poziomie trudności bez żadnej przegranej walki i bez kontynuacji



NIE MASZ PENTIUM, KUP KOMPENDIUM

14.90





Prawdziwe imię – Brett Hart
Lokacja – Sala treningowa
Ulubiony cios – Sharpshooter
Ulubione powiedzenie – „I am the best there is, the best there was and the best there ever will be”

Glasses Flash	Przytrzymać SK
Eye Gouge	Przytrzymać P
Belt Hit	Dół – Przód – P
Powerslam	Dół – Przód – SP
Atomic Drop	Przód – Przód – SP
Crucifix	Dół – Dół – SK
Sharpshooter	Przód – Tyl – SK
Combo 1	Przód – Przód – SK, SP, K
Combo 2	Przód – Przód – P, SP, SK
Super Pin	Dół – Góra – SP – Dół – Góra – SP



Prawdziwe imię – Jim Hellwig
Lokacja – Pustynia
Ulubiony cios – Flying shoulder block
Ulubione powiedzenie – „Always believe”

Short Clothesline	Przytrzymać P
Jackhammer Punch	Przytrzymać SK
Flip Slam	Przód – Przód – SK
Power Slam	Tyl – Tyl – P
Side Salto Suplex	Przód – Przód – P
Tassle Whip	Góra – Dół – SP
Scoop Slam	Dół – Dół – K
Overhead Press	Dół – Dół – P
Combo 1	Przód – Przód – SP, SK, K, P
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP, K
Super Pin	Dół – Góra – P – P – P – K



Prawdziwe imię – Micheal Hickenbottom
Pochodzenie – San Antonio TX
Lokacja – Nocny klub
Ulubiony cios – Superkick
Ulubione powiedzenie – „Kickin’ it with the kltq”

Spinning Forearm	Przytrzymać P
Flex Aura	Dół – Przód – P
Hat Attack	Przód – Przód – P
Crucifix	Przód – Przód – SK
Rolling Seoul Butt	Przód – Przód – K
Russian Leg Sweep	Dół – Dół – SP
DDT (reversal)	Tyl – Tyl – SP
Combo	Przód – Przód – K, P, SP, BLOK+SP, SK
Super Pin	Dół – Góra – Przód – SK – SK – P

Z poprzedniej ekipy zostało tylko trzech wrestlerów, a mianowicie BRETT HART, SHAWN MICHAELS I UNDERTA-



autorskiego pracującego dla ACC-LAIM. Na razie ukazały się wersje na PC oraz konsole PSX i Saturn.



Zupełnie niespodziewanie, po roku oczekiwania wkracza dru-

ga część popularnego niegdyś mordobicia WWF WRESTLEMANIA (opis w SS'32). WWF IN YOUR HOUSE nie jest jednak konwersją z automatu firmy MIDWAY, lecz samodzielnym dziełem zespołu

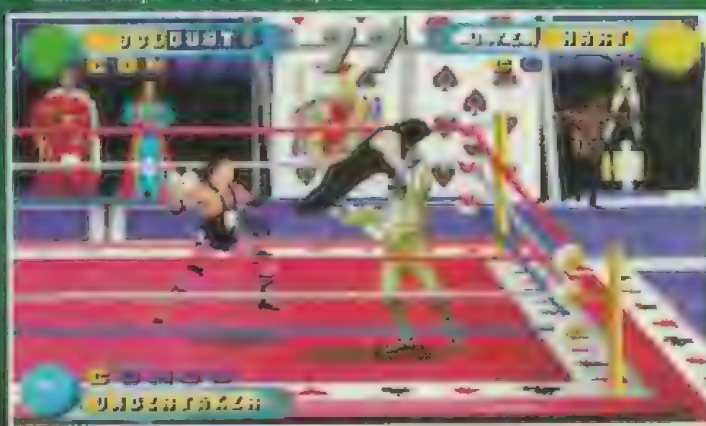
Rdzeń gry opiera się o stary, sprawdzony w WWF WRESTLEMANIA schemat. Można

walczyć w regularnej lidze WWF oraz w dwóch turniejach. Jak zwykle na ring wbiega często po kilku zawodników jednocześnie. Oczywiście jest możliwość obtukiwania się poza ringiem do oporu, bez żadnych konsekwencji dla zdro-

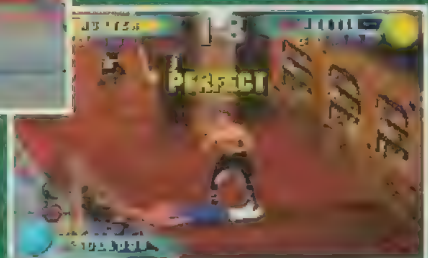


KER. Z tego co wiem, LEX LUGER I RAZOR przeszli do konkurencyjnej dla WWF federacji WCW. Reszta wyparowała, ale spoko, bo wchodzi-

IN



wia. Coś nowego – na arenie pojawia się czasem logo WWF w dwóch kolorach: czerwonym i srebrnym. Podczas gdy czerwony zabiera część energii, srebrny ją odnawia. Walka pozostała bez zmian, to po prostu szybka miódka bez opamiętania. Aby wykonać rzut, należy złapać przeciwnika za głowę, a następnie wystukać odpowiednią kombinację. Zamiast rzutu można wykonać COMBO (warunkiem jest zapalenie się napisu COMBO pod energią zawodnika), które może być kombinacją nawet 21 ciosów.



cy na ich miejsca koleśki wcale nie są gorliwi. Na przykład BRITISH BULLDOG czy HUNTER to goście, którzy poza napompowanymi ciałami mają takie racjaty, że śmiało mogliby otrzymać po kilka lat ciężkich robót za sam wygląd. Cała dziesiątka stanowi naprawdę wybuchową mieszankę, z którą trudno dojść do ładu. Osobiście uważam, że rządzią UNDERTAKER I HUNTER, a największymi ciociami są OWEN HART I GOLDUST.

Wyzwolenie się spod opiekunczych ramion firmy MIDWAY nie wyszło grze na dobre pod



Prawdziwe imię – Owen Hart
Pochodzenie – Calgary, Kanada
Lokacja – Dom gry
Ulubiony cios – Spinning wheel kick
Ulubione powiedzenie – „I’m the king of harts”

Sceptor Smash	Przytrzymać P
Multi-card Attack	Dół – Przód – K
Giant Card Attack	Przód – Przód – SK
Northern Lights Suplex	Tyl – Przód – SP
Suplex (reversal)	Dół – Dół – K
Double Hook Suplex	Dół – Dół – P
Sharpshooter	Tyl – SK
Elbow Drop (z rogu)	P
Top Rope Drop Kick (z rogu)	K
Combo 1	Przód – Przód – SP, SK, K, SK
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP
Super Pin	Dół – Góra – P – P – K – K



Prawdziwe imię – Ahmed Johnson
Pochodzenie – Pearl River, MS
Lokacja – Sala gimnastyczna
Ulubiony cios – Pearl River Plunge
Ulubione powiedzenie – „Be proud of who you are”

Jawbreaker	Przytrzymać P
Giant Attack	Góra – Góra – SK
Dragon Suplex	Dół – Dół – P
Ground Hit	Dół – Dół – SP
Brain Buster	Przód – Przód – SK
Powerslam	Tyl – Tyl – P
Powerslam 2	Dół – Dół – K
Sidewalk Slam	Góra – Dół – K
Pearl River Plunge	Tyl – Tyl – SK
Combo 1	Przód – Przód – P, SP, K, SK, K
Combo 2	Przód – Przód – K, P, SP
Super Pin	Dół – Góra – P – SP – SK – K



Prawdziwe imię – Mark Calloway
Pochodzenie – Death Valley, CA
Lokacja – Nawiedzony dom
Ulubiony cios – Tombstone
Ulubione powiedzenie – „Rest in piece”

Urn Smash	Przytrzymać P
Sliding Choke Slam	Dół – Przód – P
Bat Attack	Dół – Tyl – SK
Spirit Stun	Dół – Tyl – K
Spirit Pull	Dół – Przód – SK
Tombstone Smash	Przód – Przód – SK
Back Suplex	Tyl – Przód – SP
Top Legdrop (z rogu)	K
Arm Drag (reversal)	Dół – Dół – K
Tombstone	Dół – Dół – SK
Combo 1	Przód – Przód – SK, K, P, SP
Combo 2	Przód – Przód – K, SK, SP

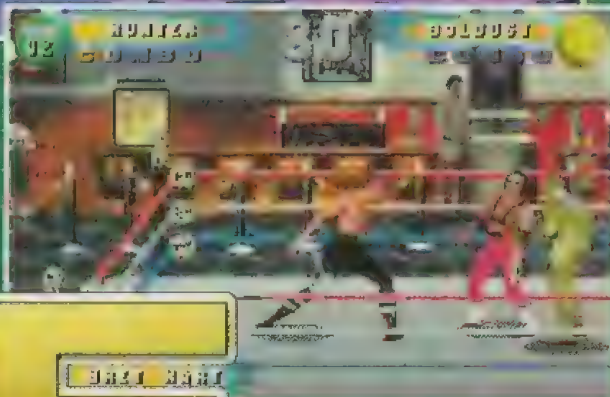




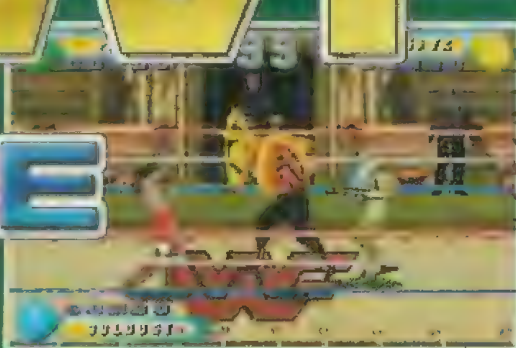
WSZYSCY ZAWODNICY

P - Punch
K - Kick
Łapanie przeciwnika
Wyrzut z ringu
Rozpędzanie przeciwnika
Rzut rozpędzonego
Odepchnięcie przeciwnika

SP - Super Punch
SK - Super Kick
Przód - Przód - PP
Tyl - Tyl - P
Tyl - Tyl - PP
Tyl + PP
BŁOK + P

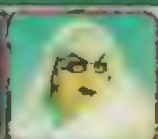


WWF YOUR HOUSE



Acclaim '96

1 CD
ASSEMBLY - 4 MB RAM - 4 MB MEG
100% WYKONANIE
100% WYKONANIE
100% WYKONANIE
100% WYKONANIE



Prawdziwe imię - Dustin Rhodes
Pochodzenie - Hollywood, CA
Lokacja - Kino
Ulubiony cios - Curtain call
Ulubione powiedzenie - „Remember the name, Goldust!”
Blinding Dust Przytrzymać P
Kiss of Death Dół - Przód - P
Clapper Przód - Przód - P
Belly-to-Belly Przód - Przód - SP
Suplex Tyl - Tyl - P
Powerslam Tyl - Przód - P
Curtain Call Dół - Dół - SK
Jaw Breaker (reversal) Tyl - Tyl - P
Combo 1 Przód - Przód - K, SK, P
Combo 2 Przód - Przód - SK, K, SP, P

jednym, ale bardzo znaczącym względem. Grafika, bo o nią tu chodzi, nie wiedzieć czemu zmieniła się nieco na gorsze. I choć digitalizacja zawodników i ich animacja stoi na przyzwoitym poziomie (jest OK, ale mogłaby być lepsza), niektóre tła są poniżej krytyki i w niczym nie przypominają szalejącej w WWF WRESTLEMANIA publikacji. A szkoda, bo poza grafiką nie można się do tej gry przyczepić. Szybka akcja, bardzo prosta budowa i doskonały dźwięk z komentarzami jarającymi się każdym ciosem lub



rzutem (It's a pandemonium in the ring!). Nowością jest intro i zakończenia dla każdego z zawodników, składające się z fil-

mów nagranych podczas prawdziwych walk, pokazujących najlepsze „zagrania”. Jeśli lubicie WWF WRESTLEMANIA, już po godzinie przyzwyczajasz się do WWF IN YOUR HOUSE. Jeśli zaś pierwsza część nie przypadła ci do gustu, druga wyda się po prostu obrzydliwa. Gra jest brzydka, ale miódna.

Gulash



Prawdziwe imię - Dave Smith
Pochodzenie - Manchester, UK
Lokacja - Pałac Buckingham
Ulubiony cios - Powerslam
Ulubione powiedzenie - „It's UK, UK, not USA”

Union Jack Attack Dół - Tyl - SP
Choke Chain Tyl - Tyl - SK
Belly-to-Back Przód - Przód - K
Atomic Drop Tyl - Tyl - K
Back Drop Przód - Tyl - K
Running Powerslam Przód - Przód - SK
Arm Drag Tyl - Tyl - P
Arm Drag 2 (reversal) Dół - Dół - K
Vertical Suplex Dół - Dół - SK
Double Hook Suplex Przód - Przód - SP
Combo 1 Przód - Przód - P, K, P
Super Pin Dół - Góra - P - SK - SP - K



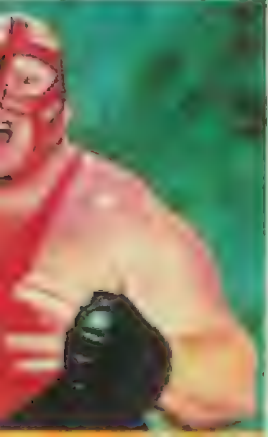
Prawdziwe imię - Hearst Helmsley
Pochodzenie - Greenwich
Lokacja - Włosa
Ulubiony cios - The Pedigree
Ulubione powiedzenie - „Arrogance is truth”

Cane Swing Przód - Przód - K
Cane Block Tyl - Tyl - BŁOK
Armbreaker Góra - Dół - P
Suplex Tyl - Tyl - K
Hiptoss Tyl - Tyl - P
Bulldog Przód - Przód - P
Butterfly Suplex Tyl - Przód - SP
Pedigree Przód - Przód - SP
Reversal 1 Tyl - Tyl - SP
Reversal 2 Dół - Dół - K
Combo 1 Przód - Przód - SK, K, SK
Combo 2 Przód - Przód - P, SP, SK
Super Pin Dół - Góra - SP - SP - SP - SP



Prawdziwe imię - Leon White
Pochodzenie - Góry Skaliste
Lokacja - Kopalnia
Ulubiony cios - Vaderbomb
Ulubione powiedzenie - „It's Vadamtime”

Bull Charge Przytrzymać P
Massive Roar Dół - Tyl - SK
Mask Attack Przód - Przód - P
Choke Slam Góra - Góra - SP
Power Slam Tyl - Tyl - P
German Suplex Tyl - Przód - P
Belly-to-Belly Suplex Tyl - Tyl - K
Power Bomb Przód - Przód - SP
Vaderbomb (z rogu) P
Moonsault (z rogu) K
Combo 1 Przód - Przód - K, P, SP, BŁOK+SP, SK
Combo 2 Przód - Przód - SK, SP, P
Super Pin Dół - Góra - K - K - K - K





niecznie okazuje się zwolnienie do minimum (a rozpedzić się jest trudno). Vexoid to poduszko-wiec, szybuje więc tuż nad ziemią i jest bardzo wrażliwy na przeszkody. W SCORCHER trzeba...



się TURBO, a na trasie wciąż kolejną dziurę do przelotowania? W SCORCHER trzeba...

SCORCHER



S CORCHER to druga po AMOK (SS'42) gra firmy SCAVENGER składającej się z najlepszych w swoim czasie grup PC-owej siły. Tym razem utalentowani robotnicy wzięli na warsztat, modny ostatnio temat futurystycznych wyścigów. Gra została wydana w pierwszej kolejności na komputery PC, teraz moment pojawił się też konsola Saturn.

W przyszłości przestępcy pół-swiata Nowego Jorku dzielą się na klany, rywalizujące ze sobą w wyścigach specjalnych maszyn o nazwie Vexoid. Pojazdy poruszają się na poduszkach powietrznych sprężonych z polem siłowym. Zasady są bardzo proste – tylko zwycięzca zostaje przy życiu. To jednak nie przeraża pilotów Vexoidów, są bowiem świeżo po rytualnej operacji mózgu, które czyni z nich bezduszne cyborgi.

Wyścig jak to wyścig – trzeba dojechać do mety w jak najkrótszym czasie. Na każdej z tras znajduje się jednak masa przeszkód: od dziur, rur i innych śmieci, nad którymi trzeba przaskakiwać, aż po zdradliwe zakręty, do pokonania których ko-



la pamięć, trzeba wleźć, w którym miejscu znaleźć się jaka przeszkoda... (TURBO i JUMP). Inteligentni gracze nie ułatwiają zadania, więc przeciwnie – oni znają całą trasę na wylot. W SCORCHER nie można strzelać, za całą broń służy prosty wskaźnik TURBO oraz znajomość trasy.

Grafika to ogromny popis możliwości koderów. Trzeba powiedzieć, że jest to, jak do tej pory, najszybszy i najlepiej przy tym wyglądający (będąc ostrożnym, nie mówię: najlepszy) trójwymiarowy engine na PC, bijący na głowę nawet te zastosowane w QUAKE (SS'38) czy nawet TOMB RAIDER (SS'42). Znajomy koder, pracujący w jednej z polskich firm software'owych, patrząc na grę, o mało nie dostał ataku serca, a jedynie dźwięki, jakie wydawał przez następną godzinę, przypominały bełkot szaleńca.

cja pozostaje płynna i szybka! Niewiele gier może poszczycić się takim osiągnięciem. Hej, ID SOFT! Do QUAKE 2 kupcie lepiej engine od SCAVENGER (i zróbcie wreszcie ten tri-linear interpolation i mip-mapping na PCI).

Za oprawę dźwiękową odpowiada płynący nieprzerwanie z kompaktu techniczno-industrialny sound-

track, którego pulsujące beaty mają za zadanie wprowadzić gracza w swoisty trans. Efekty dźwiękowe dopasowano przyzwoicie, jednak bez rewelacji. Całość składa się na zupełnie strawną mieszankę.

Bardzo często jednak okazuje się, że wspaniała oprawa nie idzie w parze z miodnością. SCORCHER na szczęście nie ma takiego problemu, ma za to inny. SCORCHER jest miodny, ale dopiero gdy się w niego pogra dłużej i opanuje trudne sterowanie. Gracz, który zdecyduje się na SCORCHER, musi wykazać się małą zręcznością i niezłomną dawką cierpliwości. Pod względem poziomu trudności SCOR-

SCORCHER chłodzi. Grafika, którą po prostu trzeba zobaczyć (najlepiej na potężnym Pentium z szybką kartą SVGA), stanowi w tym przypadku największą atrakcję. Jeśli zaś chodzi o samą grę, to jest dobra, ale mogłaby być lepsza (podobnie jak AMOK). Czekając wciąż na INTO THE SHADOWS, warto rzucić okiem na SCORCHER, aby przekonać się, jak wielkim potencjałem dysponuje SCAVENGER.

Gulash

Scavenger '96

1 CD
720 x 2 MB RAM + 25 MB HDD
VGA/SVGA + SB 16 + SB AWE + CD

Wspaniała, futurystyczna grafika
w stylu 3D. Średni poziom trudności



DEMO - CD'42

DEMO - CD'42



NIHILIST

Tęskniłeś za...
Nihilist to wykorzystanie schematu klasycznego (w pojęciu gry) i jego znaczenie – tutaj jak w WING COMMANDER czy STAR COMMANDER z wrestlingu. Działanie dziwne, ale tak bardzo jest, że nie o tym nie było mowy. Istotny i styl walki, ale przede wszystkim Kraal – komandor floty, do którym toczą się walki. Tak jak w zwykłej strzelance – tutaj, używasz tarcz, teleportacji, ale nie masz odległości, tylko jak w grze z przeciwnikami i śledzisz go. Ale ucieka – wszystko dzieje się w zamkniętym obszarze, strzelasz do niego. Mówi, który toczy walki, nie tylko na arenie Kraal, ale przed sobą nie jednego, ale wielu przeciwników, a musisz przy tym pamiętać, że tylko jeden z nich może zostać zwycięzca.

Są trzy rodzaje Kraali, których można często urozmaicać różne obiekty. Jak np. pole grawitacyjne, teleportery, asteroidy czy inne. Gladiatorzy mają do swej dyspozycji przeróżne statki kosmiczne. Tutaj należy się brawa dla ich projektantów. Różnią się one między sobą w bardzo dużym stopniu – nie tylko wyglądem, ale i użyciem, prędkością, wytrzymałością, systemem obronnym. Niektóre są naprawdę niesamowite, np. budożer, którego jedynym uzbrojeniem jest olbrzymia łycha z przodu, smiętająca wszystko, co się jej na drodze nawinie. Na obszarze walki pojawiają się czasami różne powroty, podnoszące wydolność naszego pojazdu. Oczywiście, aby je zdobyć, trzeba się poświęcić, gdyż twój przeciwnik zawsze jest równie bardzo jak ty. Po zwyciężonej walce powracasz na swoją bazę, gdzie możesz zaku-

pić nowy statek lub zacząć grać w Mandala (o czym później).

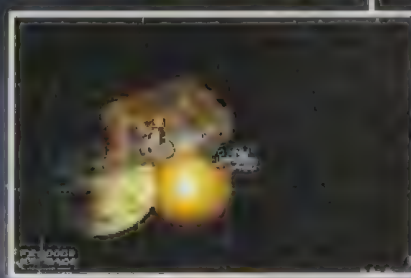
"Protein la meet your maker!"
 — Kardinal Sin
 W grze typu EPIC, WING COMMANDER i X-WING zawsze brakowało ci czegoś z prawdziwego bohatera. Nie chodzi mi o brakowanie statku, brzozy setki innych rzeczy, tylko o realistycznych rywali. Postrzegaj ich twarz – własną osobowość, inteligencję, taktykę, sposób mówienia, a nawet ich wygląd. Co prawda w X-WING mieliśmy już do czynienia ze świetnie opracowaną sztuczną inteligencją przeciwników, ale wciąż pozostawali oni anonimowi. WING COMMANDER ukazał nam oblicza takich gości, jak Kur the Human Killer, Rakt Blooddrinker czy Ksążę Thrakthath. Mieli oni własne facjaty i głosy, ale praktycznie walczyli tak samo jak reszta futrzaków. Zawsze więc czegoś brakowało. Dopiero NIHILIST spełnił moje oczekiwania pod względem rywali – otrzymali oni twarze (Leech rulez!), głosy, preferowane style walki, własne statki i ulubione bronie. To naprawdę zasługuje na pochwałę. Kiedy walczysz, czujesz że walczysz – i to nie ze szmacianą kukielką, a z równorzędnym przeciwnikiem. Bardzo trudno jest wygrać, stosując tylko jedną taktykę – jeden rodzaj broni i jeden statek. Kolejne misje i przeciwnicy stale podnoszą poprzeczkę.

"I will lick your sweaty ass!"
 — Johnny Rancid
 Dużo przeciwników, dużo misji, dużo stateków – taki jest NIHILIST.

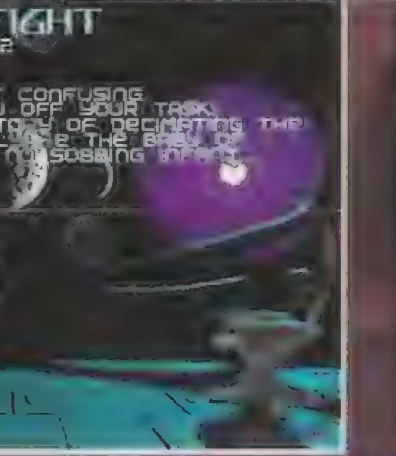
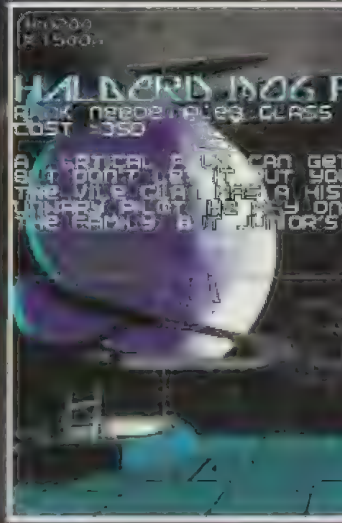
plytki do odsłuchania podczas gry. To jednak byłoby grzechem.
 Oczywiście, grać można przez modem, kabelek i słuch. Z ciekawszych opcji trzeba też wymienić możliwość obejrzenia właśnie odbytych misji – każda ostatnia jest automatycznie nagrywana. Oglądając replay, można pobawić się ustawieniem kamer i zobaczyć np. co widział przeciwnik, kiedy dostawał Nuttorem w czoło (podczas wykonywania misji też istnieje możliwość zmiany ustawienia kamer, co jednak może utrudnić orientację). Ciekawostką jest gra w grze, czyli Mandala. Mandala to nic innego jak



stare, stare ASTEROIDS z udziałem pojazdów z NIHILIST. Niby nie wielkiego, ale z czasem okazuje się przyjemnym przerwaniem w wykonywaniu rutynowych misji. No i przeżycie całej Mandali opłaca się, bo... Albo nie, niech to będzie niespodzianka.
 Niestety, gra ma kilka niezręcznych bugów. Nie wpływają one na rozgrywkę, ale jednak... Poza tym przydałoby się więcej rakiet, ale i to osiem może wystarczyć. Wad nie zauważyłem. NIHILIST jest po prostu dobry.

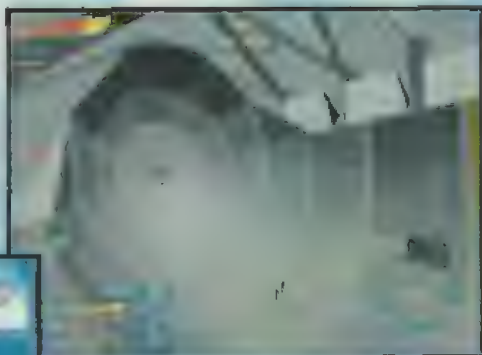


Gra nie jest specjalnie trudna, ale są misje, w których można zmieścić jaja z wściekłości. Poza tym ma najmocniejszy soundtrack, jaki do tej pory słyszałem. Przede wszystkim mało u nas znany i świetny Pop Will Eat Itself, ostry Sugar Ray i dość modny (w pewnych kręgach) Dog Eat Dog. O ile mi wiadomo, żaden utwór nie został nagrany specjalnie dla potrzeb gry, ale ich dobór jest świetny. Oprócz kawałków powyższych zespołów jest też dziewięć utworów jungle-trance. Osoby pozbawione dobrego smaku mogą skorzystać z możliwości wcięcia własnej



Philips'96
 1 CD
 4MB RAM • 30 MB HDD
 TRYBY: 16 • 25 • 30 • 35
 100 CPM
 100 CPM

Wśród gier sportowych ukazujących czystą rywalizację istnieje luka, której prawie nikt nie stara się wypełnić. Większość nowych tytułów bazuje na najpopularniejszych dyscyplinach sportu, takich jak piłka nożna, koszykówka czy hokej na lodzie. A przecież wystarczy odrobina dobrej woli i wyobraźni, aby



ści, zwłaszcza gdy wjeżdżają na krawędzie boiska. Zupełnie jak pokazy skate'ów szalejących na rampach! Szczerze mówiąc, byłem pod wrażeniem cudownych

przez niektóre bramki można pomnożyć punkty za zdobytego własnego gola (maksymalnie do 4)! Świetnym pomysłem są bumpery, które odbijają piłkę, nadając jej prawdziwie niszczą-

Sterowanie drużyną odbywa się z poziomu klawiatury albo pada. Polecam klawiaturę, gdyż ma więcej przycisków niezbędnych do sprawnych i szybkich manewrów. Spodobała mi

HYPER BLADE

umiejętności ślizgowych niektórych motorów.

Punkty zdobywa się nie tylko strzelając gole, ale również przez eliminowanie przeciwnika w bezpośrednich starciach. Powierzchnia boiska usłana jest szeregiem przeszkód służących do powiększania zdobyczy punktowych. Bezpośredni kontakt z obrotową maszynką zakończoną kolcami lub barierą kończy się utratą energii. Takie miejsca można jednak omijać i wypychać nań przeciwnika, czerpiąc sadyistyczną przyjemność z zadawania bólu i zarazem zdobywając cenne punkty. Po przejechaniu

cą moc. Kiedy posłemy taką podrasowaną piętkę w przeciwnika, padnie jak długi, a my otrzymamy punkty.

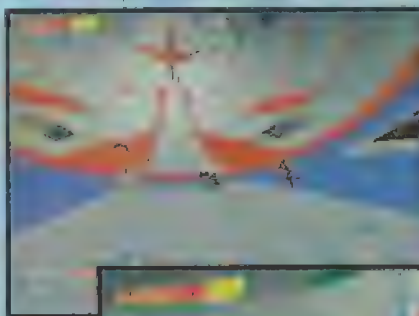
Mecze charakteryzują się dużą dynamiką i niesamowitą miodnością. Szczególnie raduje fakt, że w celu zdobycia przewagi punktowej nieraz trzeba przywalić rywalowi w ryło. Najfajniej wskoczyć koleśowi z rozpędu na klatę i wepchnąć go na różyczkę zakorzonczoną dzidami lub zaciągnąć go w ramiona bramkarza – agresja go rozpięta, wszędzie szuka frajera! Gdy przez przypadek znajdziesz się w pobliżu obcego keepera, zostanie z ciebie tryskająca krew kupa rozszarpanego mięsa. Do ekstazy doprowadzają również „egzekucje” ledwo żywego zawodnika, polegające na odrąbaniu mu głowy zamasytym ruchem ręki zakończonych ostrzem! Brutalność, bezwzględność i konieczność podejmowania szybkich decyzji to połowa alutów doskonałego HYPER BLADE!



stworzyć coś nowego, czego nikt jeszcze nie widział. Pierwszą udaną próbą przełamania schematu był rewelacyjny SPEEDBALL 2, który zachwycał niemal każdego posiadacza Amigi. Receptą na sukces okazały się proste zasady, ekstra grafika i świeży pomysł.

Z tych doświadczeń skorzystała ostatnio firma ACTIVISION, wydając futurystyczną grę sportową HYPER BLADE.

HYPER BLADE jest grą zespołową, przeznaczoną dla jednego do czterech graczy. W rozgrywce biorą udział dwie trzyosobowe drużyny. Gracz steruje dwoma zawodnikami, nie troszcząc się o bramkarza, za którego ruchy zawsze odpowiada komputer. Mecz dzieli się na dwie części, podczas których drużyny starają się wbić sobie jak największą liczbę goli. Bramki przypominają leje po bombach i znajdują się w dwóch krańcach niekrowatego boiska w kształcie elipsoidy. Piłka to stalowa kula, którą można łapać i rzucać, przez co gra trochę przypomina szczypiornika. Zawodnicy poruszają się na rolkach, osiągając czasem zawrotne prędko-



się możliwość wykorzystywania tych samych klawiszy do wykonywania dwóch czynności. W sumie mamy dziesięć różnych ruchów oraz zagrań w ataku i w obronie. Nie martwie się wieloklawiszowym sterowaniem, ponieważ tylko z pozoru jest ono trudne.

HYPER BLADE posiada olbrzymie wymagania sprzętowe (SVGA z akceleratorem, szybkie Pentium i tony RAM), ale w zamian oferuje najbardziej krwawą wyżywkę! Jeśli twój komputer ma najnowocześniejszą kartę graficzną, większość wektorów pokryta jest świetnymi teksturami, które przekształcają cybernetycznych zawodników w prawdziwie nieziemskie istoty. Szybkie tempo, świetne odgłosy i krótkie komentarze sprawiają, że koszmarny HYPER BLADE będą śniły ci się po nocach!

Polecam tę grę wszystkim facetom pragnącym mocnych wrażeń, sieciowcom (rewelacja!) i szaleńcom, bo tych wśród nas jest najwięcej!

Wicił

Activision'96

PC/WW'96 1 CD
P90 = 16 MB RAM = 80 MB HD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
Compass S.p.A.

Wszystkie krew, brutalność, ostre wyżywkę, tak w skrócie opisaliśmy tę grę



zdobycie punktów i niedopuszczenie do tego, by zdobywał je przeciwnik. Punkty zdobywa się na kilka sposobów, np. przeniesienie piłki za końcową linię boiska i położenie jej na ziemi. W ten sposób drużyna zdobywa 5 punktów i szansę zwiększenia tej zdobyczy jeszcze o 2 po udanym kopnięciu z wyznaczonego punktu na boisku. Punkty można także zdobywać



AUSTRALIAN RUGBY

Czy wiecie ile w dawnych czasach przysparzał ludziom radości dobrze utuczony prosiak? Nie, nie, owszem, można go było skonsumować na gorąco, ale nie tylko. W chwili wolnej chłopie chętnie grali nim w powną bardzo popularną grę. Polegała ona na przeniesieniu prosiaka na centralny plac wioski przeciwników. Każda młoda była dobra, zwody, rzuty, podania czy przebijanie się kupą do przodu. Trup siał się gęsto, radochy było po pachy. Dopiero po grze przychodził czas na liczenie wybitych zębów, zwichniętych stawów i połamanych korcizyn. Z powyższych powodów gra sławiła się stopniowo coraz bardziej wyrafinowana. Obrastała w zakazy i przepisy, by ostatecznie dotrzeć do naszych czasów jako RUGBY.

Dzięki ELECTRONIC ARTS ta piękna, łącząca wysublimowaną strategię z brutalną siłą gra może zagrościć na naszych monitorach. AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE jest w tej chwili niewątpliwie najlepszą (z niewielu...) komputerową symulacją zawodów rugby. ARL oferuje graczom do wyboru drużyny najsilniejszej ligi świata - ligi australijskiej.

CZY TO GOLF, CZY POLO?

Słowo „rugby” nie jest w naszym kraju pojęciem mało znanym. Głównie kojarzy się z bijatyką dwóch drużyn mocarnych bysiów. Silniejszy wygrywa, pokonanych odwożą karetki pogotowia.

Oto podstawowe zasady. Rugby to gra dwóch drużyn po 15 graczy. Czas gry - dwa razy po 40 minut. W rugby, jak i w wielu innych grach, celem jest

z kopnięcia - zarówno piłki ustawionej na ziemi (np. przy rzucie kamym) - jak i rzuconej z ręki.

Każdy może zagrywać piłkę - biec z nią, podawać lub kopać. Warunkiem jest jednak to, że zawodnik musi znajdować się ZA piłką, a nie PRZED (przed - znaczy między piłką



a bramką przeciwnika) nią. Np. podania do przodu są zabronione. Można kopać

piłkę w przód, ale tylko zawodnicy znajdujący się w momencie kopnięcia za piłką mogą za nią pobiec. Zawodnik będący np. 10 metrów przed kopniakiem musi conąć się te 10 metrów i dopiero pogonić za piłką.

W rugby nie wolno blokować zawodników bez piłki. Można jedynie chwycić (TACKLE) zawodnika z piłką. Po zatrzymaniu zawodnika z piłką obrońca musi się conąć, a atakujący muszą jak najszybciej wznowić grę, podnosząc piłkę z zie-

mi. Atak można powstrzymać pięć razy, za szóstym piłkę przejmują przeciwnicy - dlatego po piątym zatrzymaniu piłkę odpokuje się jak najdalej na stronę drużyny przeciwnej.

Oczywiście, to tylko abecadło - reszty możesz nauczyć się grając w AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE. Młyn, rodzaje fauli, sposób wyrzucania piłki z autu - wszystko to stanie się dla ciebie jasne już po kilku meczach.

Rugby jest bardzo widowiskową grą, znakomicie nadającą się do odtworzenia na ekranie monitora. Gra toczy się zwykle na niewielkiej prze-



Electronic Arts '96

PC 68040/486 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 45 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor

100 zł

Za: szybka akcja, dużo się dzieje
Przecież mało popularny w naszym sporcie

strzeni, podania są krótkie, nie ma zaskakujących przerzutów i dalekich podań, jak w amerykańskim futbolu czy piłce nożnej. Marka ELECTRONIC ARTS także i tutaj gwarantuje znakomitą zabawę i dobre wykonanie.

Gra toczy się w żywym tempie, po boisku przesuwają się niewielkie, ale dobrze animowane postacie graczy. Szczególnie dobrą widoczność oferują tryby SVGA (640x480), w którym mamy najlepszy przegląd pola. Do wyboru masz wiele rozgrywek - ligę, puchary, spotkania międzypaństwowe. Niecierpliwi mogą regulować (skracać) czas gry do pożądanej wielkości.

Pojed

Pierwszy NHL HOCKEY ukazał się na kilku platformach w 1995 roku. Zyskał sporą popularność, więc po roku szefowie E.A.SPORTS zdecydowali się wypuścić ulepszoną wersję gry, która odniosła jeszcze większy sukces. Mniej więcej w tym samym okresie triumf święciły także FIFA'96 i NBA LIVE'96. Firma przyjęła strategię wydawania co

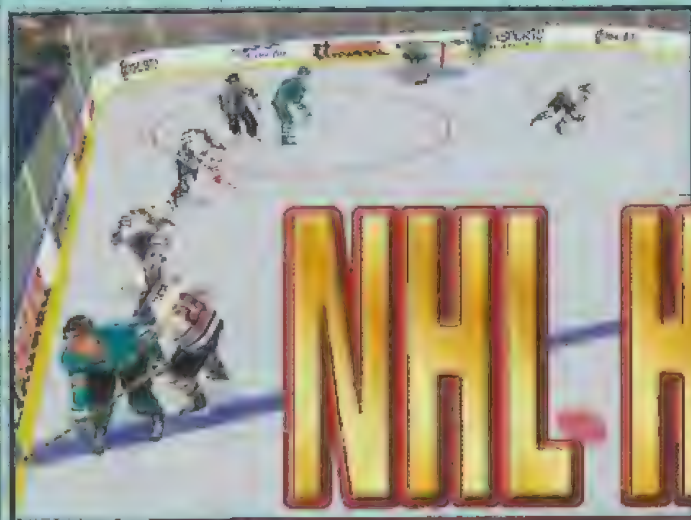
lepsi hokeiści z całego świata, np. Wayne Gretzky oraz nasz Mariusz Czerkawski. Wszystkie nazwiska zawodników są aktualne, a poziom reprezentowany przez nich w grze jest odpowiednikiem ich prawdziwych umiejętności. Jeśli chciałbyś stworzyć własny team lub pozmienić nieznacznie ukochaną drużynę i parametry zawodników, to nie ma problemu – gra posiada wbu-

wodowym). System rozgrywek play-off jest końcową fazą zawodów o Puchar Stanleya, w której występują najlepsi z najlepszych. Przed rozpoczęciem play-off możesz ustawić liczbę zwycięstw, jaka będzie potrzebna, by przejść do następnej rundy.

Po wyborze drużyny możesz jeszcze zdefiniować kilka opcji, z czego najważniejsze są przepisy i reguły obowiązujące na lodow-



wrażeń podczas samej gry, ponieważ technika motion, wektorowi zawodnicy i Virtual Stadium tworzą wspólnie prawdziwe cuderko. Hokeiści ślizgają się z niesamowitą gracją, wykonują dziesiątki zagrań,



NHL HOCKEY'97

roku doskonalszych wersji sprawdzonych już tytułów. W efekcie otrzymaliśmy m.in. doskonały hokej na lodzie NHL HOCKEY'97, który nie ma sobie równych.

NHL HOCKEY'97 przeznaczony jest dla jednego lub kilku graczy okupujących jeden komputer czy też podłączonych do sieci. Przewidziano również opcję gry przez modem dla dwóch osób, co przy panujących obecnie mrozach może się przydać. Żadnej z wymienionych form grania nie można specjalnie wyróżnić, bowiem wszystkie są dobre i dostarczają zupełnie innych wrażeń.

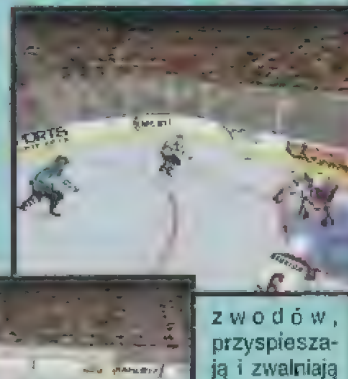
W grze poznasz najlepszą hokejową ligę świata, utworzoną przez Amerykanów i Kanadyjczyków. Możesz wybrać dowolną drużynę NHL, zespół gwiazd oraz reprezentację Kanady lub USA. W składzie każdej drużyny występują naj-

dowany edytor. Osobom znudzonym ugania-aniem się za krążkiem proponuję przestudiować kilkadziesiąt przebiegających statystyk z historii światowego hokeja i NHL, zawierających dziesiątki kolorowych zdjęć gwiazd. Z dodatków najbardziej spodobały mi się maski bramkarzy, które oglądałem ze wszystkich stron prawie całą godzinę.

NHL HOCKEY'97 oferuje trzy tryby prowadzenia rozgrywek – pojedynczy mecz, ligę i play-off. Pojedynczy mecz pozwala szybko sprawdzić umiejętności dwóch graczy i ustalić, który z nich leci po hamburgery. W rozgrywkach ligowych przyjdzie ci rozegrać jedną z drużyn NHL cały sezon w walce o Puchar Stanleya (najbardziej prestiżową nagrodę w hokeju za-

sku. Wolno ci powylać i zwiększyć zasad, a także uaktywnić automatyczne dokonywanie zmian. W zupełności wystarczy to do stworzenia w pełni profesjonalnego widowiska lub zwykłej, zręcznościowej wyżywki polegającej na strzeleniu jak największej liczby goli i zmasakrowaniu zawodników przeciwnika.

W zależności od ustawień, mecze mogą być bardzo dynamiczne lub po prostu na tyle szybkie, aby hokeiści żwawo się poruszali. Dzięki fenomenalnej grafice wyświetlanej w wysokiej rozdzielczości każdy pojedynek ogląda się z przyjemnością, nawet z pozycji obserwatora. Nie sposób opisać



z wó d ó w, przyspieszają i zwalniają na kilka sposobów. Najłatwiejszy tryb gry sprowadza się do intuicyjnego sterowania, który przy

wzroście stopnia trudności wymaga od gracza nie lada umiejętności. Dzięki siedmiu szalejącym kamerom realizacja meczów przypomina profesjonalne transmisje telewizyjne, zupełnie jak na kanale EuroSport. Na lodowisku bardzo dużo się dzieje, a publika reaguje żywotowo na efektowne akcje i zagrania. Wrażenia dopełniają fenomenalne komentarze, które po strzeleniu gola przeradzają się w dudniące komunikaty spikera! Można się z nich dowiedzieć, kto strzelił bramkę i kto zaliczył ewentualną asystę. Jak to w hokeju często bywa, czasami dochodzi do bójek pomiędzy krewkami zawodnikami.

Jeśli lubisz gry sportowe, cenisz hokej na lodzie i masz połygnie uzbrojoną Pentiumkę, nie oprzesz się tej grze. Obecnie stoję przed wielkim dylematem – w co grać: FIFA'97, NHL HOCKEY'97 czy NBA LIVE'97?

Wici



E.A. Sports'96

PC HOCKEY'96 1 CD

P75 = 8 MB RAM (DOS)

12 MB RAM (WIN'95) = 2D MB HDD

SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Autoryzowany dystrybutor

MS Computer Group (PC CD)

146 zł

Wskazując najlepszy hokej na lodzie z rewelacyjną grafiką w wysokiej rozdzielczości

O d zamierzonych czasów ośmiobitowców nie wymyślono nic nowego w dziedzinie piłkarskich managerów. Autorzy gier powielali schematy, zmieniając najwyżej elementy drugoplanowe; isłota gry pozostawała ta sama. Piłkarskie managery, po-



ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

dobnie jak gry role-playing czy kołowe klony DOOMA, są skierowane do wąskiej ale wciąż łaknącej nowych produktów grupy odbiorców. ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 bardzo drobiazgowo podchodzi do kwestii umiejętności zawodników i rozlicznych obowiązków managera, w związku z czym ma dużą szansę przebić PREMIER MANAGER 3 (opis SS'23). Inny z wielkich przebojów - CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (SS'39) jest grą na tyle różną od USM2, że nie musi obawiać się konkurencji.

USM2 to nie tylko symulacja rozgrywek piłkarskich. To także bardzo rozbudowany symulator ekonomiczny. Oprócz typowych zajęć trenerskich czekają cię obowiązki dyrektora finansowego. Jest to więc



dania, grę długą piłką, stałe fragmenty gry i wiele innych elementów. Oprócz treningów obejmujących całą drużynę są również ćwiczenia indywidualne. Po zatrudnieniu trenera z odpowiednią specjalnością możesz powiększyć umiejętności swoich graczy.

Na rezultaty trzeba jednak poczekać, często kilkanaście (kilkadziesiąt) tygodni. Szczególnie młodzi gracze mogą się zaskakująco rozwinąć.

Po trzecie, finanse klubu.

To sfera niezwykle odpowiedzialnych decyzji dotyczących rozbudowy stadionu, budowy klubowych barów, sklepików z pamiątkami, parkingów. Niezwykle istotne jest ustalenie ceny biletów, wybór reklam oraz asortymentu i cen różnego sortu gadżetów sprzedawanych w klubowych sklepach.

Po czwarte, całe mrowie rozmaitych obowiązków, począwszy od kupowania i sprzedawania zawodników, poprzez opracowywanie specjalnych zagrań i sposobów wykonywania rzutów wolnych, wybór kapitana drużyny, po odprawę

przedmeczową i ostatni szlif taktyczny przed gwizdkiem.

Na szczęście masz do pomocy asystentów, których nie wahać się pytać o radę. Jeden z nich będzie dbać o wybieranie najkorzystniejszych propozycji reklam, drugi po-

ne wprost na najbliższy aut! Bramki padają w zasadzie tylko w dwóch sytuacjach: przy strzale z niezwykle ostrego kąta, niemal z linii kończącej boisko oraz przy strzałach z pola bramkowego. Najczęściej bramkarze wykazują talent jasnowidza, usławiając się na torze lotu piłki, zanim jeszcze padnie strzał!

Z drugiej strony, USM2 może pochwalić się najlepiej animowanymi zawodnikami ze wszystkich gier managerskich, oferujących obejrzenie meczu. Gra tocząca się na zielonej murawie prezentowana jest na tyle przejrzysto, że łatwo jest zauważyć mankamenty i braki w grze drużyny. Niestety, możliwości jakimi dysponuje trener są w trakcie meczu znacznie



gra dla miłośników szczegółu, uwielbiających szlifować najdrobniejsze detale.

Po pierwsze, zawodnicy. Każdy z nich opisany jest przez szereg cech liczbowych, odzwierciedlających umiejętności łapania piłki, obrony, podawania, strzału na bramkę, a także szybkość, kondycję, wrzut z autu, siłę czy inspirację.

Po drugie, treningi. Trenować można niemal wszystko, co przyjdzie ci do głowy - grę w ataku, w obronie, pułapki ofensywne, po-

ograniczone. Należy wyciągnąć naukę na przyszłość i odpowiednio przygotować drużynę na następny mecz.

Kadna grafika SVGA nie nuży się szybko i, co ważniejsze, nie przeszkadza. Nieco rozpaczliwie wygląda na tym tle oprawa muzyczna, ale nie ona jest tu najważniejsza. Ogólne skomplikowanie gry jest jej mocnym punktem, zapewniając wiele tygodni i miesięcy główkowania. Jedną z wartych pochwały cech USM2 jest fakt, że gra oferuje aż trzy ligi piłkarskie do wyboru: angielską, francuską i niemiecką - co kto lubi.

Pejott

Sierra'96

486DX/33 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = GUS = MIDI

Za: ładna animacja meczu, dużo możliwości menedżerskich
Przeciw: brak szkółki piłkarskiej, schematyczny rozwój umiejętności zawodników



INTERNATIONAL MOTO X

Male, wściekle warczące motorki, które jeżdżą po wszelkich bezdrożach, to dopiero jest zabawa! Motocross jest dyscypliną nadzwyczaj widowiskową. Kilkunastu gości wymiatających po ekstremalnie trudnych trasach robi niezły show. Kola z kartoflastym bieżnikiem strzelają fontannami błota niczym armatki wodne. Wydaje się, że w tym środowisku wynalazca kasku z wycieraczkami zarobiłby krocie.

Od czasów ROAD RASH (opis SS'39) maniacy pojazdów dwuśladowych nie bardzo mieli jak poszaleć. Na szczęście pojawił się MOTO-X, czyli zwiariowana symulacja wyścigów crossowych. Menu gry jest nadzwyczaj proste, choć trzeba zaznaczyć, że w grze jest wątek finansowy. Za punkowane miejsca, czytaj: pierwsze trzy, dostajesz pewne kwoty, które możesz przeznaczyć na części motoru – silnik, zawiesze-

nie lub opony. Musisz też liczyć się z naprawami, gdyż każdy wyścig jest nadzwyczaj wykańczający nie tylko dla zawodnika, ale też dla jego stalowego rumaka.

Najpierw musisz postanowić, na co przeznaczysz swoje skromne zasoby finansowe, a później tylko wybrać rodzaj wyścigu. Zawodnicy o rozwiniętym zmysle estetycznym mogą dowolnie malować swój motor oraz dobierać kolory poszczególnych części uniformu. Możesz wytrząść się za wszystkie czasy w pojedynczych biegach, w jeździe na czas lub wziąć udział w wielkim turnieju crossowym. Zaczniij najlepiej od pojedynczych wyścigów, następnie pocwicz szybkość, precyzyjną jazdę, podczas której bezlitosny stoper będzie wykazywał wszystkie błędy. Do wielkich turniejów

przystąp dopiero wtedy, gdy będziesz już mógł o sobie powiedzieć – „jestem kozak”. Od razu przygotuj się na wielkie rozczarowanie – goście stojący wraz z tobą na linii startu to wspomagani przez komputer

Warner Interactive'96

PC 486 486DX/33 = 8 MB RAM = 10 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE

Autorizowany dystrybutor
Optimus Siles
Za: modelowanie tras
Prace: nuda

kiedy przy trasie siedzą kibice lub sędziowie – uważaj, żeby w nich nie przywalić. Możesz na drodze zespolenia komputerów toczyć wyścigi z kolegami. Niestety, procedury obsługujące tryb multiplayer troszeczkę szwankują, przez co gra często się wiesza.

MOTO-X to gra o charakterze zręcznościowym. Sterowany przez ciebie zawodnik może wyskoczyć w górę, zlecieć bokiem na stok zbrocza i spokojnie kontynuować jazdę. Kierowcy crossowi to nieźli magicy. Poza tym zadziwia wytrzymałość twojego jednoślada. Trzeba przyznać, że kilka opcji „urealniania” wyścigów. Na przykład możesz określać liczbę biegów oraz poszczególne przełożenia zębatek. Jednak musisz pamiętać, że tej gry nie stworzono z myślą o odzwierciedleniu prawdziwych zawodów. Zabawa ponad wszystko!

Warto wspomnieć o edytorze dołączonym do gry. Pozwala on na edytowanie turniejów – określasz warunki i zasady, na jakich toczą się

zawody, którzy życia poza torami wyścigowym nie wdzili. Wygrać z takimi wcale nie jest łatwo.

Grafika, choć pracuje tylko w trybie VGA, jest przyjemna i oczywiście zabójczo płynna. Oko cieszą rozmaite tła, różne krajobrazy naszej planety. Liczba miejsc, w których są położone trasy, to niewątpliwie plus tej gry. Same trasy to nic nadzwyczajnego. Dość przeciętnie opracowane, ale można powiedzieć, że spełniają swoje zadanie. Czuje się zróżnicowanie pionowe, które w tej grze odgrywa zasadniczą rolę. Nie brak też drobnych



poszczególne biegi oraz wyznaczasz kolejność tras w zawodach. Ciekawsz jest edytor samych tras. Masz do dyspozycji kawałek terenu, na początku płaski jak stół. Dzięki tobie to poletko zmienia się w niewielki lańcuszek górski, dostępny tylko dla crossowych maszyn.

MOTO-X to gra dosyć fajna, jednak na krótką metę. Nuda nadchodzi szybkimi krokami. Wydaje się, że twórcy położyli zbyt mały nacisk na opracowanie jakichkolwiek realiów i reguł, nawet zręcznościowych. Wyścigi są dosyć chaotyczne, co nie znaczy, że mdłe. Jeśli jesteś maniakiem komputerowych wyścigów motocyklowych, jest szansa, że MOTO-X ci się spodoba. Jeśli jednak jesteś miłośnikiem realistycznych symulacji, możesz spokojnie rozglądać się za innym tytułem.

KaYieck



efektów specjalnych, takich jak opady deszczu czy śniegu. Nie-





Firma ACCLAIM bardzo często inwestuje w licencje filmowe, dzięki którym produkuje mniej lub bardziej udane gry, w luźny sposób oparte na scenariuszach kinowych hitów. Najczęściej są to platformówki, które mają coraz więcej zwolenników, nawet na poważnym PCcie. Tym razem na warsztat ACCLAIM trafił film „Ostatni Smok”, na podstawie którego powstała całkiem niezła gra zręcznościowa.

DRAGONHEART w wersji komputerowo-konsolowej dość swobodnie opiera się na scenariuszu filmowym. Mamy X wiek naszej ery. Podczas jednej z potyczek ginie król, a młody następca tronu, książę Einon zostaje śmiertelnie ranny. Zrozpaczona matka księcia wraz z sir Bowenem, przypisującym następcę tronu do rycerskiego rzemiosła, zanoszą umierającego młodzieńca do smoczego leżowiska. W zamian za połowę smoczego serca książę przysięga, że będzie łagodniejszym władcą od swego ojca. Dzięki mocy smoczego magii młody Einon powraca do życia. Dziesięć lat później okazuje się jednak najbardziej okrutnym z tyranów, okrytym możnowładcą wysysającym ze swych poddanych wszystko, co tylko się da.

Oszalały sir Bowen przysięga zemstę wszystkim smokom przekonany, że to właśnie smoczy jad zatruił serce księcia. Wyrusza na długą wyprawę i w tym właśnie momencie zaczyna się gra.

Graçz kontroluje poczynania sir Bowena, który przemierza krainę



DRAGONHEART

FIRE & STEEL

charakterystykę postaci czy też błyskotliwe dialogi (których tak naprawdę nie ma); usiadłem w jednym z pierwszych rzędów, aby podziwiać wspaniałego, będącego szczytem osiągnięć grafiki komputerowej smoka Drago (koleś, ale imię). W DRAGONHEART orłem przez kilka wieczorów, które uważam za udane. Nie wątpię, przyczynił się do tego



w poszukiwaniu niedobitków smoczego plemienia. Bowen jest rycerzem Starego Kodeksu, zgodnie z którym każdy władający mieczem szlachcic powinien używać swego oręża w obronie uciśnionych i ciemniejszych. Zawsze jest przeciwny komu go używać. Tak więc, Bowen musi bronić wieśniaków przed walekami króla Einona, nie zapominając przy tym o łepieniu smoków. Na ekranie porusza się w prawo, biega, skacze i maucha mieczem na kilka sposobów. Nieco później otrzymuje łuk, przydatny do eliminacji przeciwników znajdujących się dalej.

Gra zbudowana jest według obowiązującego w platformówkach schematu: level-boss-przerwywnik. W przypadku DRAGONHEART niemal każdym kolanym bossem jest zły smok (a jest ich w sumie siedem), którego oczywiście trzeba pokonać. Jako przerwywniki występują interaktywne, bardzo ładnie animowane sekwencje, podczas których rycerz szybuje w przestworzach, trzymając się smoczego grzbietu. Zadanie gracza polega wówczas na omijaniu przeszkód (wciskając w odpowiednim momencie klawisze

regu można pokonać jedynie poraż... ale to już chyba wlecie.

Jeśli chodzi o oprawę gry, jest dość standardowa. Niska rozdzielczość, digitalizowane postacie rycerzy połączone z ręcznie rysowanymi dami i renderowanymi smokami. Niestety, nie ma żadnych animacji z filmu. Za to pochwalne słowa należą się autorom ścieżki dźwiękowej, dzięki której można wczuć się w klimat rycerskich pojedynków, wielkich bitew i szczytów stał. Odgłosy walki, jęki ginących nieprzyjaciół (najbardziej kwiczy na samym końcu książę Einon), czy wreszcie szum skrzydeł wielkiego smoka, dodają rozgrywek miotu.

Film obejrzałem dwa razy. Drugi raz poszedłem do kina, wcale nie po to, aby podziwiać skomplikowane

młody klimat gry, wraz z dobrą opowieścią audio-wizualną. I choć w przedwieśnięcie do filmu gra nie przynosi żadnych odkryć, stanowi spójną porcję rozrywki na przyzwolonym poziomie. Jest wszakże jeden warunek: trzeba po prostu lubić ten typ gier.

Głuch

Acclaim '96

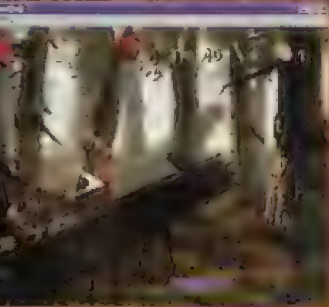
1 CD

486DX2/66 • 8 MB RAM • 5 MB HDD

GRA TYLKO NA 16- i 32-BITOWYCH MS-DOS

Wydawca: Acclaim

Scenariusz: David R. Drake
Reżyseria: John R. D'Emilio





W dalekiej przyszłości ludzkość rozpleniła się po całym kosmosie. Utworzona Federacja Galaktyki przez wiele lat gwarantowała bezpieczeństwo i prawość poczyniła zrzeszonych światów. Niestety, w obliczu zagrożenia z obcej planety Federacja okazała się bezradna. Najbliższe siły stacjonowały o kilka dni drogi od zaatakowanej kolonii Dator 5. Jedyną mobilną jednostką na tym obszarze był krążownik międzyplanetarny, należący do byłego wojsko-

ra jedynie prawdziwi zapaleńcy. Gra nawet w Hi-Res wygląda dość miernie. Trudno przyzwyczaić się do sterowania – straciłem kilka żyć, nim myśliwiec zaczął zachowywać się jak należy. Próżno szukać głębi znanej chociażby z MECHWARRIOR, tu misję wykonuje się rutynowo. Brakuje kli-

czołgiem po ścianach kanionu. Wrażenia niesamowite!

Celem gry jest uratowanie kolonistów z Dator 5. Nic nie jest łatwe i podczas samotnej misji przeszkadzać ci będą tłumnie Voraxianie, czyli kolejne wcielenie złowieszczo go kosmity... Ołbrzymie statki-molochy porwijące kolonistów, plakopodobne myśliwce Voraxianów, czy



też oni sami – ohydne pajaki zmieniające lud Dator 5 w zombie. Horror s-f... Poziomów jest sporo, wszyst-

SCORCHED PLANET

wego, Alexa Gibsona. Gibson to wrak człowieka, alkoholizm uczynił z niego żywego trupa. Jest jednak jedyną nadzieją pozostającej na Dator 5 ludności.

Intro budzi skojarzenia z PeCetową wersją ALIEN TRILOGY. Mimo iż zastosowano w nim podobną technikę budowania napięcia, nie udało się osiągnąć jego pełni, gdyż łatwo przewidzieć następujące po sobie wydarzenia.

SCORCHED PLANET to kolejna trójwymiarowa strzelanina. Dla ogółu raczej średnia, gdyż jej czar doj-

matu, jakiegokolwiek atmosfery. Już w pierwszych minutach gry poznasz swoje obowiązki, z którymi szybko przechodzisz do porządku dziennego. Ma to niemałe znaczenie dla miodności programu – trudno utożsamić się z głównym bohaterem, Alexem (kakoż użasł). Prócz wartkiej akcji, niewątpliwym atutem SCORCHED PLANET jest realizm. W grze siedzisz za sterami nowoczesnego czołgu, który może transformować się w myśliwiec. Zachowania obu tych wehikułów zostały odwzorowane w sposób wręcz zaskakujący. Jest to pierwsza strzelanina, w której realizm stoi na tak wysokim poziomie! Szczególnie spodobały mi się akcje ucieczki przed stadem latających wrogów, kiedy musiałem manewrować

kie zaprojektowane przez koleśki z RENDERWARE. Gra stopniowo staje się coraz trudniejsza i po pewnym czasie zaczyna wciągać. „Fajna gierka” – jak by powiedział Gulash – „ale nie za te pieniądze!”.

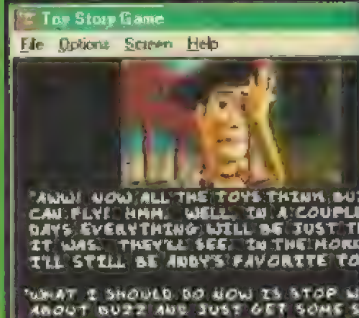
Nie wróżę tej grze świetlanej przyszłości. Mimo wielu plusów, których nie można ignorować, SCORCHED PLANET nie wydaje się żadną konkurencją dla większości dzisiejszych produktów. Jest chyba trochę spóźniona. Tę grę mogą polecić jedynie prawdziwym maniakom.

W instrukcji gry, grupa CRITERION STUDIOS, zapowiada dwa no-



wy tytuły zbliżone ideowo do SCORCHED PLANET. Miejmy nadzieję, że chłopaki wyrobią się, wyciągając odpowiednie wnioski z tej wydanej przez VIRGIN strzelanki. Przed kupnem gry poproś o prezentację – nie stracisz, a możesz nawet zyskać!

Mamut

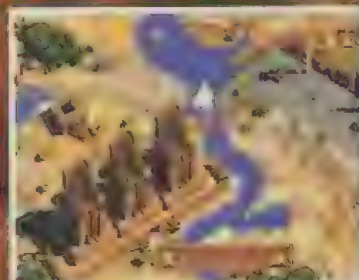


Zaczął się nieszczęśliwie. Andy jak co roku otrzymał na urodziny nową zabawkę. Wśród starych zapanował popłoch. A jeśli Andy polubi ją bardziej od nas? – denerwował się Pan Ziemiak. Gwar zalewał cały pokój dziecienny. Jedyną zabawką, której nerwowa atmosfera wcale się nie udzieliła, był Chudy. Ten kowboj od lat był ulubioną figurką chłopca, dlatego nie obawiał się skończyć na śmietniku. Był też przywódca wszystkich zabawek w pokoju Andy'ego. Atmosfera gęstniała. Koniec końców, wysłano grupę wywiadowczą. Sierżant i jego plastikowy pluton dobrze wykonali swą misję. Ukryci w doniczce żołnierze nadali pozostałym lakonicz-

Disney Interactive'96

1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

to jest super - rownie dobre jak COMIX ZONE!!!
nie widzę, nie słyszę, dzięki



Tajemniczy starożytny Egipt to wprost idealny temat na książkę, film czy grę. Faceci biegający w bandażach, z metrykami, wykazującymi tysiącletnie żywoty, niewątpliwie robią wrażenie. W dodatku te imponujące nagrobki, zwane powszechnie piramidami. Historia Egiptu pełna jest kapłanów, dziwnych obrzędów, nieśmiertelnych faraonów i stinków. Raj dla archeologów i poszukiwaczy przygód, a dzięki POWERSLAVE – także dla graczy.

Na początku swej przygody masz jedynie śniąca szabelkę, ale nie przejmuj się – już niebawem poczujesz ciężar pistoletów, karabinów, granatów, strzelb, wyrzutni i jeszcze paru innych dotkliwych dla stoczenia urządzeń. W dodat-

Lobotomy'96

VCD
386DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 32 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS



Virgin'96

1 CD
P60 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

134 zł

realizm rozgrywk, całkiem fajne intro
ogólna nuca i brak klimatu



DEMO - CD'42

nią wiadomość: „Ten prezent wygląda bardzo obiecująco.”

Tak w skrócie przedstawia się heroiczny scenariusz renderowanej komedii dla dzieci i dorosłych (takich jak my), czyli „Toy Story”. Film, jak większość kasowych dzieł wytwórni Disneya ostatnich lat, prócz natrącej kampanii reklamowej doczekał się także zarówno konsolowej, jak i komputerowej adaptacji. Gra oparta dość luźno na scenariuszu filmowym pojawiła się już na Sega MegaDrive oraz Nintendo GameBoy. Fakt faktem, wersja PCetowa różni się od konsolowych jedynie pod względem technicznym, scenariusz i poziom są bowiem identyczne.

Pierwszym zadaniem gracza jest przygotowanie wyposażenia dla grupy wywiadowczej sierżanta. Dalszy rozwój wypadków prowadzi do niezdrowej rywalizacji między Chudym a Buzem Astralem. Wszystko niemal jak w filmie. Oczywiście film zawiera clementy, których gra nie ma, ale i odwrotnie. Każdy, kto oglądał film i uwielbia dobrą zabawę, na pewno pokocha TOY STORY!

TOY STORY należy zaliczyć do najlepszych platformówek. Strona techniczna gry prezentuje się dobrze, grafi-

ka, mimo iż nie jest w podwyższonej rozdzielczości, wspaniale oddaje klimat filmu. Nie sposób też pominąć oryginalnej muzyki przygrywającej prosto z kompaktu – CD AUDIO. Zwracam uwagę na przedstawienie ruchów

dział, którym podobał się film i który uwielbiają ten gatunek gier, produktu rekomendować nie trzeba. Dla innych TOY STORY będzie miłym przerywnikiem w trakcie pracy lub rozgrywania „poważnych” przygódówek. Zarę-

TOY STORY

głównego bohatera – Chudogo. Od razu widać, że jest to szmaciana lalka, a nie twardy, ołowiany żołnierz.

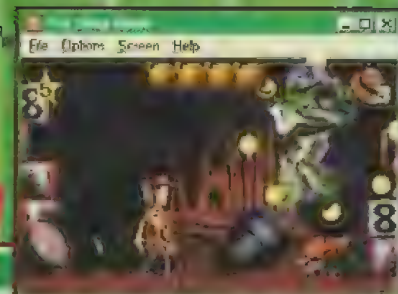
TOY STORY to pewniak dla wszystkich miłośników platformówek. Opanowanie podstawowych ruchów to postka, zwłaszcza że klawiszologię można w razie potrzeby zmienić. Technika kończenia gry przyjdzie z czasem...

Nie mogę powstrzymać się od porównania tej gry z moją ulubioną platformówką – COMIX ZONE. Takie małe produkty rządzą najdłużej! Muszę powiedzieć, że TOY STORY pod wieloma względami dogania, a miejscami wręcz wyprzedza Dzieło (tak, tak – przez duże „D”) ze stajni SEGA! Lu-



czam, że komu COMIX ZONE czy EARTHWORM JIM nie przypadły do gustu, TOY STORY na pewno się spodoba!

W grze pojawia się tylko jeden zgrzyt – topomo sterowanie, które działa niekiedy z opóźnieniem. Z drugiej strony jednak pamiętajmy, że TOY STORY przeznaczona jest dla



młodszych graczy, a są oni od nas, użytkowników w dojrzałym wieku, o wiele zręczniejsi.

Grę gorąco polecam, skalowane okienko + grafika + dźwięk + ogromny ładunek mierności to jest to, co tygrysy lubią najbardziej! Yee Hah!!!

Mamut

POWER SLAVE

ku poznasz magiczne formuły, których skuteczność znacznie przewyższa środki konwencjonalne. Wydawałoby się, że z takim arsenatem środków będziesz niepodzielnie rządził. I z pewnością by tak było, nawet w Bronzie czy na Targówku, ale nie w posępnych lochach pradawnych piramid. Już na samym początku poznasz gościa, który leci z obłądnym wzrokiem i pianą na pysku, by cię rozszarpać. I pysk nie jest tu wcale przenośnią, bo facet zamiast gło-

jemno. Oczywiście, to nie jedyny twój przeciwnik – naprzeciw wyjdzie ci wiele okazów fauny, flory i czegoś z pogranicza obu powyższych. No i oczywiście jeszcze spora liczba różnych mumii i czarujących panów, czyli czarodziejów. Na brak towarzystwa w grze stanowczo nie możesz narzekać.

POWERSLAVE to dosyć długo oczekiwany klon DUKE 3D. Srodowisko graficzne opracowane zostało przez 3D REALMS, zaś fabuła gry przez grupę o wdzięcznej nazwie LOBOTOMY. Nie można jednak traktować tej gry jako kolejnego etapu rozwojowego DUKE NUKEM, gdyż mamy tu do czynienia raczej z zapożyczeniem

w dość mrocznych sceneriach przesiekniętych magią, co z kolei przywodzi na myśl BLOOD.

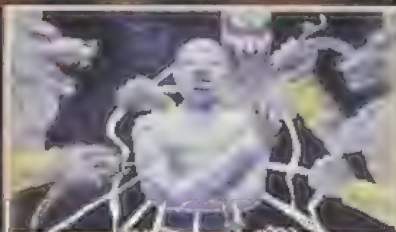
Poszczególne etapy zostały przygotowane bardzo starannie, zaś wszystkie tekstury wzbogacone różnymi dodatkowymi elementami. Co jakiś czas będziesz znajdował tajemnicze sarkofagi, dziwne pomieszczenia, skarby i inne wymyślne ciekawostki. W miarę przechodzenia kolejnych etapów gra staje się coraz bardziej złożona – labirynty komplikują się, poja-

wiają się systemy przełączników, a także liczne podwodne

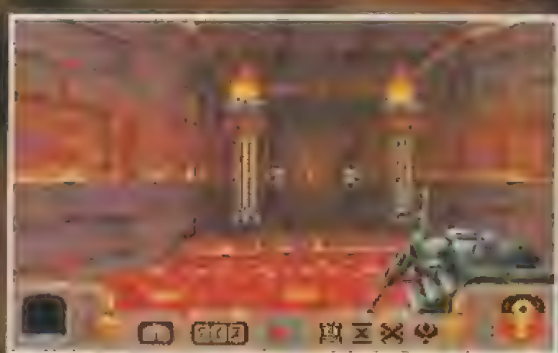
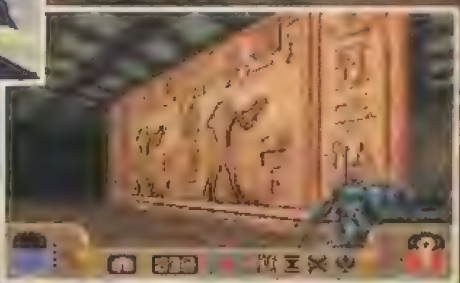


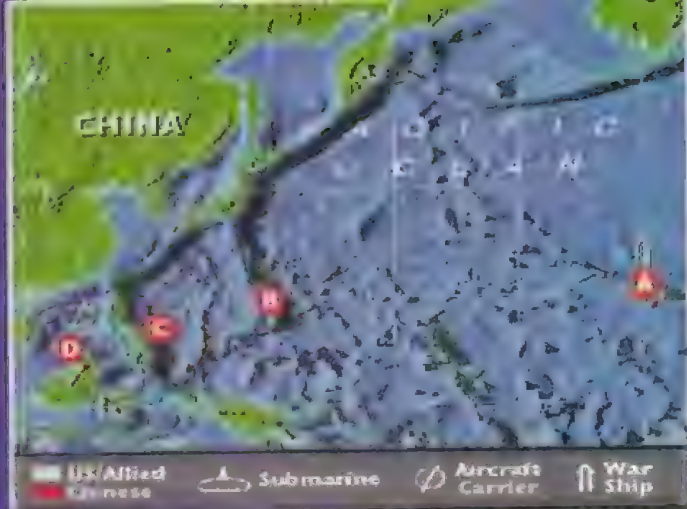
przejścia. Możesz też przesuwac olbrzymie kamienie ze śladami zakrwawionych dion. Nie brak też różnych bajerów charakterystycznych dla DUKE'a – duże świecące dzbany wybuchają i roznoszą wokół wszystko, nawet ściany, a nasz bohater nie może się powstrzymać i często wrzeszczy „Son of a bitch!”. Gdy zginiesz, ujrysz swoją sfałgowaną dion w kałuży krwi. Poza tym czekają cię setki oddanych strażników i mnóstwo trupów na koncie. POWERSLAVE nie jest grą przełomową, ale w drugiej lidze zajmuje czołową lokatę.

Kaltech



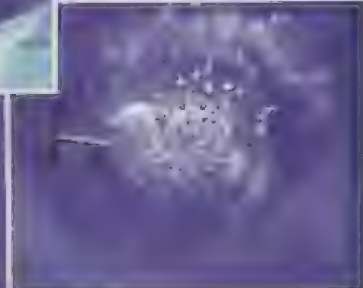
wy ma wilczy łeb. A jeśli ci mało, to powiem jeszcze, że koleś potrafi strzelać niebieskimi kulami, których działanie jest mocno nieprzy-





oprawie graficznej, ale... Wiele jest różnych bajarów umiających gra. Płynąc tuż pod powierzchnią wody widzisz stęplki okrętów. Niebo zmienia się wraz z porą dnia i rodzajem pogody. Gdy pływasz

zająć się. Nie jeden dowódca liniowy pozazdrości ci takich możliwości. Normalnie kapitanowie muszą zawierać elektronicznie.



TOM CLANCY SSN

Symulatorów atomowych okrętów podwodnych było sporo, ale takiego jak TOM CLANCY SSN jeszcze nie było. Dlaczego? – spytałeś, mając w pamięci różnorakie symulacje: dobre, kiepskie, realistyczne, zrecenzowane... Wydawałoby się, że wytrawnych graczy nie już nie zaskoczy. A jednak. Przebieg symulacji tygnowanej przez znanego pisarza kontroluje się z pozycji ryby – punkt obserwacji znajduje się w pownej odległości od okrętu podwodnego. Tak więc, widzisz długie, majestatyczne cygaro sunące przez wodną otchłań. Gdy będziesz skręcał, ujrzyś pracę ste-



rów, zaś wraz ze wzrostem prędkości wokół truby pojawią się zawirowania i bąbelki powietrza – zjawisko zwane kawitacją. Podczas całej gry obserwujesz swój okręt z zewnątrz. Wszystkie aktywności komunikacyjne i informacyjne umieszczone są poniżej okna, w którym widzisz otaczający cię świat. Trzeba przyznać, że takie podejście jest niekiedy nadzwyczaj efektowne. Podczas walki widać okręgle warkocze poruszające się przez torpedy, zaś wszelkim wybuchom towarzyszą bajeczne kule szalejącego pod wodą po-

Podwodny widok możesz wykorzystywać także podczas szaleńczych uników blisko dna. Jak każdy podwodniak zapewne wiesz, że dno rzadko kiedy bywa płaskie. Wokół pełno jest łanuchów górskich, przełęczy i kotlin. Tyle tylko, że zalanych wodą. Dla kapitana okrętu podwodnego owe mroczne zakamarki to idealne miejsce na kryjówkę. Żaden sonar nie jest w stanie zgłębić setek ech i dziur akustycznych stworzonych przez tyle ścian i zatoni.

Z reguły jednak manewrowanie w takich warunkach jest trudne i niezmiernie stresujące. Mamy komputerowe analizy i wariujące sonary to narzędzia, na których musi polegać prawdziwy kapitan. Ty jesteś w sytuacji o niebo lepszej – widzisz wszystko dookoła. Dzięki temu dość szybko powinieneś nauczyć się sterować swoim okrętem podwodnym. Poznasz każdą jego reakcję, stopień bezwładności, czas zakreślenia po prostu będziesz czuł jak prawdziwe cygaro.

W grze jest też film "Polowanie na Czerwony Październik". W tej grze także można zrobić rybi skok. I w dodatku go obejrzeć. Trzeba tylko zejść na jakiegoś ryba. Nie musisz aniować żadnych sonarów, by zorientować się, gdzie są i dokąd podążają poszczególne torpedy. Także analiza sytuacji taktycznej jest nadzwyczaj łatwa – re-

wynurzony blisko brzegu, zwykle pojawia się zaraz stado skrzeczących mew. Jeśli już o faunie mowa, to często będziesz oglądał wieloryby i inne duże „ryby”, które wcale rybami nie są. Poza tym ucho chętnie bardzo fajne odgłosy – słyszysz monotonna pracę śrub i nieprzyjemne odgłosy kierowanych elektronicznymi mózgami torped. Walce towarzyszą głuche odgłosy wybuchów, trzaski wabików i kolejne „plingi” aktywnych sonarów. Podczas długich rejsów patrolowych, gdy nic się nie dzieje, zapewne nie raz będą cię wkurzać odgłosy natury.

Gra jest opracowana bardzo rzetelnie. Nie znajdzie się z pewnością na topie, ale zasługuje na miłano dobrej symulacji. W dodatku rozgrywkę co jakiś czas urozmaicają filmy o klimacie rodem z książek Clancy'ego. Na krążku znajdziesz wywiad z tym poczytnym pisarzem. Realizm symulacji jest połowiczny – z jednej strony uwzględniono wiele elementów wpływających na walkę, zaś z drugiej maksymalnie uproszczono sterowanie okrętem. Gra przez to jest przystępna, ale nie banalna. Warto zagrać, chociażby po to, aby obejrzeć sobie podwodny świat.

KaTeck

Simon & Schuster Interactive '96

PC 95 386 RAM 1 MB
VGA/SVGA 640 x 480
CD-ROM 32 MB
CD-ROM 32 MB
CD-ROM 32 MB



zaczyna. Nie musisz aniować żadnych sonarów, by zorientować się, gdzie są i dokąd podążają poszczególne torpedy. Także analiza sytuacji taktycznej jest nadzwyczaj łatwa – re-

dać pełną prędkość i maksymalnie wychylić stery głębokości – okręt natychmiastowo wyskoczy z wody ponad powierzchnię. Nie ma tu żadnego widoku. W grze jest też film "Polowanie na Czerwony Październik". W tej grze także można zrobić rybi skok. I w dodatku go obejrzeć. Trzeba tylko zejść na jakiegoś ryba. Nie musisz aniować żadnych sonarów, by zorientować się, gdzie są i dokąd podążają poszczególne torpedy. Także analiza sytuacji taktycznej jest nadzwyczaj łatwa – re-



czego. Początkowo masz do wyboru trzy scenariusze, a wraz z ukończeniem

poszczególnych zadań będą dochodziły nowe. Podczas krótkiej odprawy dowiadujesz się o co chodzi i po chwili siedzisz w kokpicie.

Nie licz na bardziej skomplikowane zadania. Cel misji prawie zawsze sprowadza się do niszczenia wszystkiego co się rusza lub wystaje z ziemi. Wprawdzie niektóre

Nie ma to jak hasać po niebie z dwudziestoma Sidewinderami. Możesz sprowadzić do parteru każdego pilota, który startował z myślą o podniebnych zwycięstwach. Nie musisz się martwić, że zabraknie ci rakiet – po prostu prujesz przed siebie, aż gość rozleci się w drobny mak. Po-

AGILE WARRIOR

F-111X

myśl, co by było, gdybyś oprócz rakiet przeciwlotniczych mógł zabrać dziesiątki Mavericków, bomb, pocisków rakietowych, napalmu... i w ogóle tony wszelkiego żelastwa, które człowiek wymyślił, by zrzucać bliźnim na łeb. Jeśli wydaje ci się, że bylibyś władcą nieba siejącym totalne zniszczenie, to niewiele się mylisz. Możesz się zresztą sam o tym przekonać, grając w AGILE WARRIOR F-111X.

Ten symulator, o ile tę grę można tak nazwać, przypomina nieco FIRESTORM THUNDERHAWK 2 (opis w SS'32). Efektowna wybuchowość, piekielna ognistość, dużo potraktowane realia lotnicze, prostota obsługi – to tylko niektóre

wspólne elementy tych gier. W rzeczy samej, ta symulacja bliższa jest kanonom gier zręcznościowych. Lot F-111 jest banalny, zaś samolot zachowuje się jak połączenie helikoptera i myśliwca. Zresztą nie ma sensu analizować zachowania maszyny w powietrzu – nie o to przecież w tej grze chodzi.

Zanim podejmiesz walkę, musisz wybrać teren, nad którym będziesz demonstrował osiągnięcia amerykańskiego przemysłu lotni-

cele mają status podstawowy, inne drugorzędny,



skowy wybuch i... „Game Over”.

Oczywiście, nie ma lekcji. Przeciwnik dysponuje



potężną siłą. Ze wszystkich stron opadają cię hordy wrogich śmigłowców i samolotów, ziemię pokrywa las stanowisk artylerii przeciwlotniczej i to zarówno stacjonarnej, jak i ruchomej. Do tego dochodzą stanowiska rakietowe systemu obrony powietrznej, a nawet pojedynczy piechociarze z ręcznymi wyrzutniami ziemia-powietrze. No i oczywiście dziesiątki rozmaitych celów: zabudowania wszel-

kiej maści, różnorakie pojazdy, radary, lotniska, fortyfikacje... Podczas lotu ujrzysz niemal wszystkie obiekty współczesnego pola walki. I zamienisz je w zgłiszczą...

Poważnym minusem jest ograniczenie pola walki. Przypomina to rozwiązanie przyjęte w F29 RETALIATOR lub w A-10 TANK KILLER (SS'7).

Poruszasz się nad dosyć niewielkim kwadratem, a kie-

dy go opuścisz, pojawiają się duże strzałki kierujące cię z powrotem w rejon walki. Jak ktoś lubi być na smyczy, być może będzie

mu to odpowiadać. Grafika jest średnia – z jednej strony zaskakująco płynna akcja i efektywne płomienie, z drugiej teren modelowany niezbyt sugestywnymi metodami. Pod tym względem THUNDERHAWK 2 prezentował się znacznie lepiej. Natomiast bardzo

fajnie wyglądają uszkodzenia wrogich maszyn – od celów odrywają się szalejące po niebie elementy.

AGILE WARRIOR to gra niezwykle prosta, przeznaczona zapewne dla młodszych wielbicieli nieskomplikowanych symulacji. Efektowna, przyjemna, choć po jakimś czasie nieco nudna. Niby nic nadzwyczajnego, ale raz warto zagrać.

KaYteck

Virgin'96

PC WINDOWS'95 1 CD

P60 = 16 MB RAM = 44 MB HDD
VGA = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedz: Luty'97

IPS Computer Group (PC Co)

Z: płynność, obraz uszkodzeń
Przeciwnik: chaos





wirtualnym filmie – to tylko krótkie przerywniki.

LECIMY

Samoloty wyrzuca w powietrze katapulta. Do wyboru masz dwie maszyny – F/A-18 i F-22. Pierwszy to myśliwiec morski z charakterystycznym układem usterzenia pionowego, drugi zaś to najnowocześniejszy samolot myśliwski świata.

F-18 służy amerykańskiej armii od dłuższego czasu i zdążył już udowodnić swe zalety oraz ujawnić kilka wad. Konstrukcja tego samolotu jest bardzo udana, a że konkurs na tę maszynę rozpisala US Navy, nic dziwnego, że jest to idealny samolot do operowania z lotniskowców.

F-22 to zupełnie inna bajka. Ta supernowoczesna maszyna ma być lotniczym wejściem w XXI wiek. Zastosowano w nim najdoskonalsze rozwiązania konstrukcyjne, zaś wiele drobniejszych projektów powstało specjalnie dla tego samolotu. Oczywiście technika STEALTH (zmniejszonego echa radarowego) i komputerowe zarządzanie systemami sterowania to tylko najgłośniejsze „bajory”.

JET FIGHTER 3 jest symulatorem nawet realistycznym. Z założenia odzwierciedlono pracę poszczególnych układów, ale bardziej skomplikowane procesy znacznie uproszczono. Nie masz więc problemów związanych z walką elektroniczną – dość łatwo namierza się przeciwnego celu. Także działanie broni jest niekiedy zadziwiająco skuteczne. Ale i to ma swoje granice – twój myśliwiec może zostać niezwykle szybko sprowadzony do parteru. Nawet kilka trafień artylerii przeciwlotniczej zakończy się tragicznie, nie mówiąc już o bezpośrednim trafieniu rakietą przeciwlotniczą.

Pilotaż F-18 różni się od F-22, choć i tak unifikacja pracy podzespołów elektronicznych jest dość

szy wiedzą, że współczesny lotniskowiec o napędzie atomowym to przeogromny wytwór myśli ludz-

do których możesz dotrzeć – po-
cząwszy od twojej kabiny przez
różne pomieszczenia informacyj-
ne, konfiguracyjne i przygotowa-
wawcze, do pokładów z samolo-
tami włącznia. Przechadzki uroz-
maicają różne animacje, jednak

po trzydzie-
stu minutach
gry warto je
wyłączyć –
nerwy puszc-
zają, kiedy
po raz kolej-
ny ogląda się
tę samą se-
kwencję.

Gra w war-
stwie niesy-
mulacyjnej



kiej. Ty zaś możesz się czuć nieco
lepiej od innych. Trochę ważniej-
szy, bo przecież ta cała machina
pracuje tylko po to, by wystać cię
w powietrze.

Jesteś oficerem US Navy, czyli
najlepiej wyszkolonym pilotem
w siłach USA. Tak mówią o sobie
piloci morscy, którzy wraz z ka-
żdym lądowaniem poznają nowe
barwy stresu i paniki. Ich lotnisko
nie dość że się porusza, skręca
i kotłuje, to jest w dodatku zatrwa-
żająco krótkie. Lądowanie na lotni-
skowcu stanowiło nie należy do
rzeczy przyjemnych. Szczególnie
w nocy, przy zerowej widoczności,
w uszkodzonym myśliwcu. Nap-
rawdę ciężko o lepszą rozrywkę...

Z początku płaczesz się po
różnych pomieszczeniach i kory-
tarzach. W grze przyjęto bowiem
system wirtualnego lotniskowca.
To znaczy, że gdy nie jesteś w ka-
binie myśliwca, możesz poru-
szać się po rozmaitych pokła-
dach. Sporo jest nawet miejsc,

Jako amerykańskie dziecię,
znów stajesz do walki o po-
kój i demokrację. Siły zbrojne
USA są gotowe bronić tych
najwyższych wartości w każdym
zakątku kuli ziemskiej. Gry kom-
puterowe udowadniają to aż do
ból. Nie mówiąc już o odwecie
przeciwko wszystkim, którzy
zechcieli podnieść zbrojną dłoń na
amerykański styl życia.

Jednak rzeczywistość jest nie-
co mniej różowa. Wojna w Zatoce
to wojna o ropę, zakończona
zresztą niemal jak farsa – po-
stawieniem na tron dyktatora,
przeciwko któremu walczyła ko-
alicja. Tak, niestety, wygląda zim-
na, międzynarodowa polityka.
Saddam to doskonały straszak na
Iran rządzonej przez muzułmań-
skich fanatyków. Nawet operacja
w Somalii, choć u jej podstaw wię-
cej było szczytnych idei, to swego
rodzaju ucieczka przed angażo-
waniem się w konflikt bałkański.
Przecież IFOR powstał o wiele
później. A przedtem Amerykanie
bali się górzystej Jugosławii jak
ognia. Syndrom wojny wietnam-
skiej wciąż panuje w amerykań-
skich ośrodkach decyzyjnych.
No, ale zostawmy politykę polity-
kom i zajmijmy się grami...

PLYNIEMY

Nie ma to jak majestatycznie
sunąć po falach na pokładzie lot-
niskowca o wdzięcznej nazwie
Peacemaker. Człowiek czuje się
małą cząstką tej olbrzymiej
maszyny, jaką jest pływające lot-
nisko. Załoga liczona w tysiącach
osób. Przeszło setka oficerów.
Nie ma co się powtarzać – wszy-

Mission Studios'96

1 CD
486DX2/66 • 8 MB RAM • 28 MB HDD
VGA/SVGA • SB 16 • SB AWE • GUS

• przyjeżdżając do wojny
• brak spójnej taktyki przeciwnika



znaczna. O ile parametry F-18 są powszechnie znane, to osiągi F-22 są pewną improvisacją twórców gry. Wykorzystano bowiem cechy proto-

nie powodują znanych z SVGA nieprzyjemnych skoków. Lot jest nadzwyczaj plastyczny, samolot reaguje perfekcyjnie na najmniejsze wychylenia sterów, zaś precyzyjne manewry udają się znacznie częściej niż zwykle. Poza tym tryb VGA to brak

efektu kanciastości. Wszystko jest wprawdzie nieco zamazane, ale z pewnością nie kanciaste. Wszelkie potańdowania terenu nabierają przez to znamion realizmu. Przeleć ponad majestatycznymi wierzchołkami Andów, a będziesz wiedział o co chodzi. Szko-

elementy 3D, które dosyć często pojawiają się na teksturach. Nie leć więc nad zupełnie płaskim terenem, na którym widać jedynie cele.

KOMU MAVERICKA, KOMU?

Na początku można trochę potrenować. Specjalny zestaw zadań wprowadzających pomoże ci oswoić się z samolotami oraz opanować zasady rządzące symulacją. Niektóre elementy warto przećwiczyć kilkakrotnie – zaoszczędzisz sobie stresów podczas wykonywania prawdziwych zadań.

Na podniebne wojaże możesz wybrać się w uroczne rejony Ame-

ricke gorzej ma się sprawa z najemnikami, których wynajęto za „wyprane” pieniądze. Ci wiedzą za co giną i raczej trudno jest ich strącić z nieba. Podczas konfliktu kubańskiego musisz uważać na wyrzutnie pocisków przeciwlotniczych ziemia-powietrze. Ta mała uroczą wyspa jest nimi naszpikowana jeszcze od czasów Fidela, który obawiał się, że przyłecą Amerykanie i zrzućą mu na łeb niechęć bombę.

Gdy ukończysz pierwszy, dość krótki scenariusz, czeka cię operacja CAGET SAINT. To prawdziwa, regularna wojna. Rozpoczyna się od dość niespodziewanego ataku wojsk argentyńskich na terytorium Chile. Niespodziewanego dla opinii publicznej, nie zaś dla wywiadu Stanów Zjednoczonych. Tak więc, w rejon działani przybywa lotniskowiec USS Peacemaker. Czekają cię tu rozmaite misje. Będziesz walczył zarówno z kiepsko wyszkolonymi i jeszcze gorzej wyposażonymi wojskami, ale także potyczki z doskonałymi pilotami w najlepszych, nie tylko radzieckich maszynach. Krótko mówiąc, czeka cię wiele pracy przy utrzymywaniu światowego pokoju. A nikt nie wie, ile rakiet trzeba odpalić, ile bomb zrzucić, by pokój powrócił. Zresztą, na jak długo?

KaYteck

JETFIGHTER 3

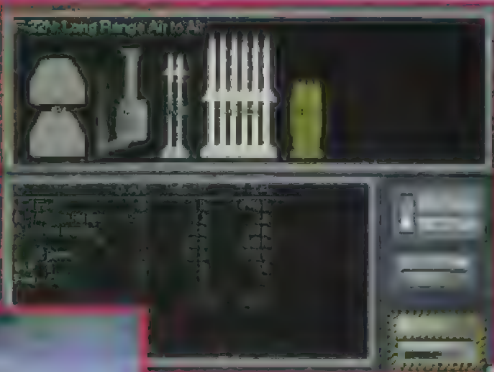
typu i zmodyfikowano je tak, by powstała wersja morska samolotu. Wersja, której jeszcze nie ma.

Mocnym plusem gry jest środowisko graficzne. Symulacja może pracować w różnych trybach graficznych – od 320x200 do 640x480. Jednak na moim komputerze za nic w świecie gra nie chciała uruchomić się w trybie innym niż 320x200. Tak więc z musu cieszyłem się starą, dobrą VGA. Z reguły staram się grać w jak najwyższej rozdzielczości, kierując się zasadą, że realizm wizualny to jedna z istotniejszych cech dobrego symulatora. Jednak i VGA ma swoje plusy. Po pierwsze, płynność. Żadne wybuchy, komunikaty radiowe, zbliżanie się do dużych celów itp.

da tylko, że w JET FIGHTER 3 przyjęto rozwiązania, w wyniku których podczas lotu gra niekiedy doczytuje coś z kompaktu. Wszystko zatrzymuje się, a gracz czeka kiedy zgaśnie lampka czytelnika. Naprawdę duża wpadka.

Mocną stroną środowiska graficznego jest też odwzorowanie rzeczywistego terenu. Linia brzegowa, układ ważniejszych ośrodków zurbanizowanych czy charakterystycznych elementów geograficznych są dość dokładnie zachowane. Ziemię pokrywają sugestywne tekstury symbolizujące prawdziwy teren. Bardzo fajną sprawą są natomiast różne

ryki Łacińskiej i Potudniowej. Operacja HURRICANE wymierzona jest przeciwko wojskom reżimu kubańskiego, wspomaganego przez kolumbijskie kartele narkotykowe. Dziesięć kolejnych misji da ci przekrój zadań, jakie czekają cię podczas wielkiej kampanii. Kubańscy są nieźle wyszkoleni, ale ich radziecki sprzęt to szwankujące żelastwo. Jesz-



Operations: Exit to hallway
Lieutenant Kevin "KaYteck" Snake
Flight Training - Day 1
Report to the hangar deck for weapon loading



Deck 3: Ladder
Lieutenant Kevin "KaYteck" Snake
Flight Training - Day 1
Report to the hangar deck for weapon loading.





TOMB RAIDER to gra

którą znamy już chyba wszyscy. W odróżnieniu od zwykłych zręcznościowych strzelanin posiada nietuzinkową fabułę, wspierającą postać głównej bohaterki oraz wnosi wiele nowego do gatunku 3D. Ponieważ w poprzednim numerze zamieściliśmy już obszerną recenzję, teraz nie pozostaje nam nic innego, jak tylko udzielić wam kilku rad i pomóc przejść ją do końca.

Zanim wyruszysz, koniecznie odwiedź dom Lary, gdzie możesz przeciwstawić trudniejsze skoki i manewry. Jeśli ich nie opanujesz, nie masz co marzyć o sukcesie. Czy umiesz na przykład stać na rękach na krawędzi półki i miękko przejść w mostek, po czym z gracją się wyprostować? Poćwicz! Podczas akcji nie zapominaj o rozglądaniu się (INS na klawiaturze numerycznej + kursory). Jedno uważne spojrzenie może ocalić twoje życie albo też pomóc znaleźć wyjście z beznadziejnej sytuacji. Pamiętaj o zapisywaniu gry przed każdą trudniejszą czynnością, dzięki czemu w razie niepowodzenia zaoszczędzisz sporo czasu.

GROBOWIEC QALOPECA

Wybrałam się w Himalaje zapoławiać na Yeli. Jak zwykle, uciekłam. Zatrzymałam się w Kalkucie, w hotelu Imperial. Tam właśnie człowiek nazwiskiem Larson przekazał mi

niezwykle interesującą propozycję od Natty Jacqueline. W zamian za dużą sumę pieniędzy miałam odnaleźć starożytny artefakt o nazwie Scion. Podobno znajduje się on w grobowcu Qualopeca, jednego z legendarnych władców Atlantydy, w Peru. Tajemnica, przygoda, gruba forsa. Czego chcieć więcej? Zgodziłam się. Do grobowca dotarłam bez problemu, trudności miały zacząć się dopiero później. Wrota zatrzasnęły się za mną z hukiem, odcinając mi odwrót...

Jaskinie były zamieszkane, o czym dobitnie świadczyły tropy na śniegu. Idąc ich śladem dotarłam do wielkiej groty z wiszącymi mostami. Dalej wystarczyło biec przed siebie, dzwignię otwierały drzwi, pistolety oczyszczały drogę. Na końcu czekały na mnie wielkie, podwójne wrota prowadzące do miasta.

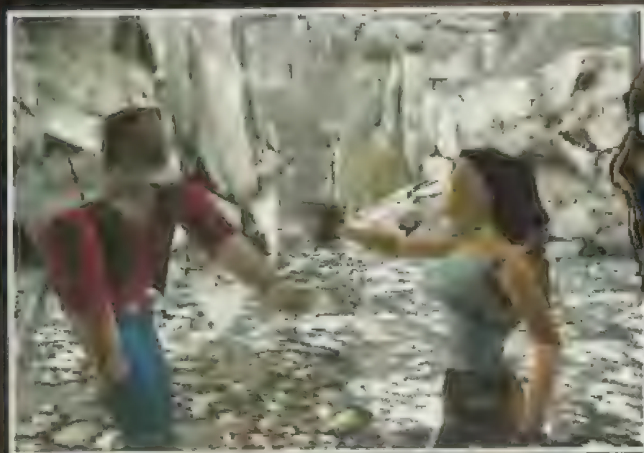
W mieście Vilcabamba odnalazłam klucz i posążek, oba przedmioty znajdowały się w tym samym pomieszczeniu. Drogę do tej komnaty blokował głaz, który musiałam przesunąć. Korytarz za zamkniętymi na klucz drzwiami prowadził do solidnie wyglądającej budowli wykutej

w skale. Najpierw poszłam lewym korytarzem, potem prawym i tak dostałam się do środkowego. Dzwignię na końcu korytarza otwierało zapadnię, dokładnie pode mną, więc mimowolnie z niej skorzystałam. Przepłynęłam kilkadziesiąt metrów pod wodą i dostałam się do następnej komnaty, gdzie zabiłam niedźwiedzia. Posążek otworzył mi dalszą drogę.

Problem polegał na odnalezieniu trzech trybików, których brakowało w urządzeniu znajdującym się po lewej stronie od wylotu korytarza. Udałam się na północ, przechodząc obok wodospadu. Pierwszy trybik leżał po drugiej stronie zniszczonego mostu (musiałam skoczyć), drugi znajdował się pod wodą, w budowli na końcu doliny. By zdobyć trzeci, musiałam zanurkować pod wodospadem w dolinie, a następnie po wyjściu z wody wspiąć się pod sam strop groty. Naprawione urządzenie zmieniło bieg wody i wodospad zniknął, odsłaniając przejście.

W dużej sali uniochomiłam dzwignię

otwierając przejście po prawej. Korytarz wiódł prosto, by ostatecznie rozdzielić się na trzy mniejsze. Na końcu każdego z nich kryła się dzwignia otwierająca jedno z trojga drzwi z lewej strony wejścia. Drogę



do każdej z tych dźwigni strzegła zagadka... Korytarz, który się otworzył, prowadził do głów-

bardziej interesującej Scion składał się z trzech kawałków, a jego druga część znajdowała się w grobowcu kolejnego władcy Atlantydy – Tihocana. Części połączone razem tworzyły przedmiot o wielkiej mocy. Jednak nie tylko ja ich poszukiwałam. Przed wejściem do kolejnego grobowca znalazłam świeże ślady obozowiska...

GROBOWIEC TIHOCANA

Przesunęłam kamień na szynach i skacząc po słupach dostałam się do drzwi na wyższej kondygnacji. Po drodze zobaczyłam mojego rywala, z którym wymieniałam kilka strzałów. Dźwignia opróżniła korytarz z wody, ale

co Colosseum. Na górze, z prawej strony było przejście w skałę. By dostać się do loży honorowej, musiałam najpierw opuścić się do wilczego dołu w arenie (tego z kolcami). Była to najkrótsza, chociaż nie jedyna droga. Za kamieniem w loży ukryto dźwignię otwierającą jedne z drzwi po drugiej stronie areny. Otwierając kilka następnych, znalazłam klucz do kraty w loży. Podwodnym przejściem przepłynęłam do następnego poziomu.

Odnalazłam pomieszczenie z czworogłębymi drzwiami i pięcioma dźwigniami. Na drzwiach znajdowały się rysunki przedstawiające ustawienia dźwigni potrzebne do ich otwarcia. Przejście dalej blokował jakiś mechanizm. By go uruchomić, potrzebowałam trzech złotych sztabek. Dwie pierwsze znalaz-

Eidos '96



ściwości palca króla Midasa. Jego zniszczony posąg stał za ogrodem. Ze złotymi już sztabkami wróciłam pod zamknięte drzwi.

Błądząc po omulonych korytarzach znalazłam dwa srebrne klucze i jeden złoty. Srebrne klucze pasowały do pomniejszych drzwi w głównej sali. Szukając kluczy, znalazłam także kanały wody, skoczny mój wyścig. Szukając też złotej sztabki, znalazłam ją! Ten złoty artefakt i znalazłam drogę. Woda wydzieliła się z kanału i mogła na tym polegać.

Za drzwiami otwartymi złotym kluczem znajdowała się sala, w której odsunęłam kamień i... skoczyłam.

Najpierw pociągnęłam za dźwignię na końcu korytarza i obniżyłam poziom wody. Dopiero wtedy wróciłam do pierwszej dźwigni. Chodziłam po kanałach tak długo, aż znalaz-

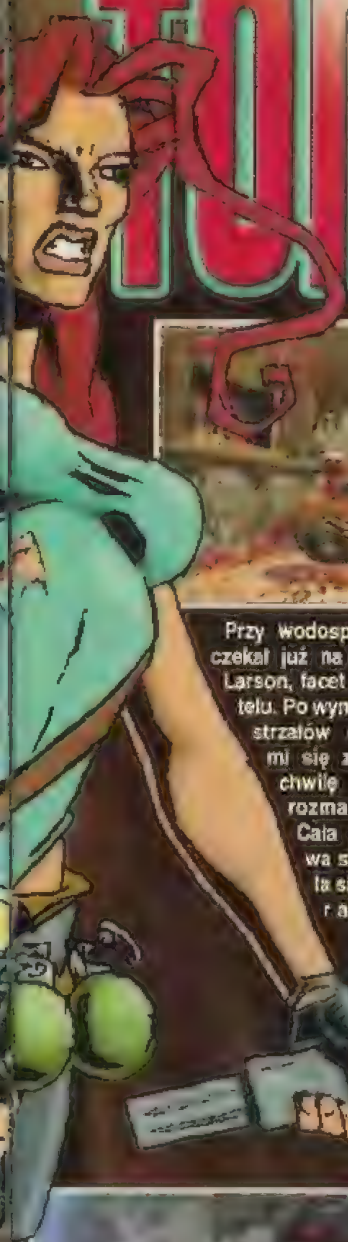
łam złoty klucz i drzwi. Po blokach przedostałam się na drugą stronę wody. Przesuwając kamień na kolejne zaplanowane kwadraty na ziemi, zdobyłam klucze do zamkniętych drzwi. Za nimi, już na suchym lądzie znalazłam jedną dźwignię, a pod wodą drugą. Kiedy chciałam wejść do grobowca, posąg z lewej strony ożył. Uciekłam do środka, nie oglądając się za siebie. Konkurencja dotarła tu jednak przede mną. Dyskusja była krótka. Zabrałam trupowi drugą część artefaktu. W komnacie obok znajdował się grób Tihocana oraz malowidło przedstawiające Atlantydy oraz historię jednego z jej władców...

Połączenie dwóch części Scionu wywołało wizję. Wtedy nie wiedziałam jeszcze co ona oznaczała, pojedyncze obrazy nie stanowiły spójnej całości. Miałam tylko jedno pytanie, co się tam naprawdę wydarzyło?

Merlin

Za miesiąc trzeci i ostatni etap wyprawy.

TOMB RAIDER



Przy wodospadzie czekał już na mnie Larson, facet z hotelu. Po wymianie strzałów udało mi się z nim chwilę porozmawiać. Gaia sprawa stawała się coraz

nie z alligatorem. Dotarłam do ołbrzymiej, wielokondygnacyjnej sali. Kolejno

złam bez problemu, ale z trzecią był kłopot. By się do niej dostać, musiałam zaryzykować bardzo niebezpieczny skok z najwyższej kondygnacji budowli. Skoczyłam

złam złoty klucz i drzwi. Po blokach przedostałam się na drugą stronę wody. Przesuwając kamień na kolejne zaplanowane kwadraty na ziemi, zdobyłam klucze do zamkniętych drzwi. Za nimi, już na suchym lądzie znalazłam jedną dźwignię, a pod wodą drugą. Kiedy chciałam wejść do grobowca, posąg z lewej strony ożył. Uciekłam do środka, nie oglądając się za siebie. Konkurencja dotarła tu jednak przede mną. Dyskusja była krótka. Zabrałam trupowi drugą część artefaktu. W komnacie obok znajdował się grób Tihocana oraz malowidło przedstawiające Atlantydy oraz historię jednego z jej władców...

Połączenie dwóch części Scionu wywołało wizję. Wtedy nie wiedziałam jeszcze co ona oznaczała, pojedyncze obrazy nie stanowiły spójnej całości. Miałam tylko jedno pytanie, co się tam naprawdę wydarzyło?

Połączenie dwóch części Scionu wywołało wizję. Wtedy nie wiedziałam jeszcze co ona oznaczała, pojedyncze obrazy nie stanowiły spójnej całości. Miałam tylko jedno pytanie, co się tam naprawdę wydarzyło?

Merlin
Za miesiąc trzeci i ostatni etap wyprawy.

otwierałam umieszczone na różnych wysokościach drzwi. Za każdymi kryły się pułapki, które jednak nie przeszkodziły mi w zdobyciu czterech kluczy. Otwierały one cztery rygle blokujące przejście do Colosseum. Niestety, wejścia przewidziane przez

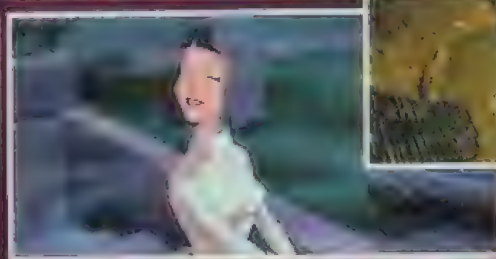
konstruktorów były zablokowane. Na szczęście można było się wspinać na najwyższą kondygnację

rownolegle do budynku, starając się wylądować za kamieniem na poziomie po-

niżej. Znalazłam się w niszy z przejściem, za którym leżała upragniona trzecia sztabka. Wszystkie trzy sztabki oziębłam, korzystając z mitologicznej wła-



Firma TRILOBYTE wyprodukowała niedawno SEVENTH GUEST, pierwszą poważną grę multimedialną. „Ślody Gwóźdź” do dziś elektryzuje niemałą rzeszę lu-



dzi, jest skąd porównywać dla wielu nowych produkcji. Jego niedawna



po ziemi żona jest niesamowicie sceptyczną. Kameryner zaprasza parę do dworu...

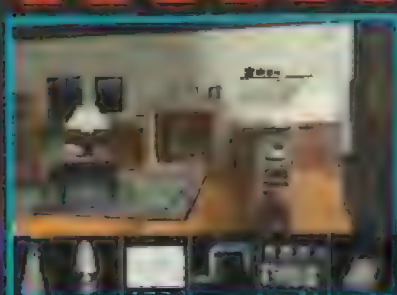
Nastawionych na wstrząsający horror muszą ze smutkiem poinformować, że nie sposób bać się podczas gry

kontynuacja, ELEVENTH HOUR, już nie spotkała się z takim przyjęciem. Inna sprawa, że „Jedenasta” jest w zasadzie niezbyt udaną kaskadą części pierwszej. Kto grał, ten wie; inni muszą uwierzyć na słowo.

Najnowszym dziełem TRILOBYTE jest CLANDESTINY. Jej scenariusz jest raczej szlampowy. Młode matternistwo zwiedzające Szkocję gubi się podczas wycieczki. Gęstniejąca mgła utrudnia odnalezienie właściwej drogi. W końcu docierają do olbrzymiego, ponurego domu, które ponoć należało do rodu pana młodego. Problem w tym, że zarówno witający Amerykanów kameryner, jak i reszta służby już od kilkuset lat powinni leżeć w grobie – wszyscy są duchami o długim stażu. Tylko pan młody widzi upiory, gdyż jego „mocno stąpająca”

w CLANDESTINY. Komiksowa kreska postaci, zagadki i dialogi nie zapowiadają niczego strasznego. Za rogiem nie czoł się żaden krwiożerczy potwór. Klimat w CLANDESTINY jest nie tyle oryginalny, co raczej pełen sprzeczności – majestatycznie, ślicznie wyrenderowane (lepiej niż w RESIDENT EVIL na PSX) wnętrza domu kontrastują z humorystycznymi dialogami i wygiętasami postaci. Z jednej strony atmosfera znana z DARK EYE (wystarczy spojrzeć na obrazy wiszące na ścianach), z drugiej nacechowany zabawną głupotą świat dziecięcych kreskówek. Może się czepiam, ale taki mariaż wcale mi się nie podoba.

Szczerze mówiąc, CLANDESTINY mniejszymi mnie nudziła. Być może wpływał na to brak zdecydo-



Sierra '96

PC/Win 95/3.1 2 CD
486DX2/66 - 8 MB RAM + 70 MB HDD
UGA/ VGA - 50.70 = 20
Aut. domowy dystrybutor
IPB Warszawa 135 zł

Za kilka edycji: pamięć, smaczne, nieśmiertelność. Przechłonie, szlachetnie, szlachetnie.

domku na wybrzeżu. Przeprowadzka miała wnieść nieco świeżości w umysł młodego twórcy i przynieść natchnienie. Domek był mały i ładny, oddalony od skupisk ludzkich. Jedyńą budowlą w pobliżu była stara latarnia morska – i ślad „de nejm of de gejm”, jak powiedziałby znajomy Australijczyk. Latarnię zamieszkiwał pewien uczony, zapalny odludek, który swą miłością równo obdzielał małą córeczkę i swoją pracę badawczą. Nietrudno się domyślić, że interwencja w domu profesorka okaże się niezbędna.

PROSTY FAMILI

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy za oknem leje jak z cebra, a nasz bohater odsłuchuje automatyczną sekretarkę. Po wiadomościach od troskliwej mamusi i zniecierpliwionego wydawcy odzywa się głos... Tak, tak, to profesor prosi o jak najszybsze przyby-

cie do latarni morskiej. Na te słowa pisarz zabiera tylko kilka niezbędnych przedmiotów i natychmiast wyrusza na ratunek. Na miejscu okazuje się, że profesora już nie ma, natomiast jego córka Amanda grzecznie leży sobie w koju. Niedługo jednak, bo już po chwili pojawia się znikąd tajemniczy, wytatuowany facet, który ją porw...

Przygoda zaprowadzi cię do laboratorium profesora, który stworzył portal mogący przenosić ludzi do alternatywnego świata. Oczywiście skorzystasz

z nich, z którymi nasz bohater mógłby porozmawiać. Na obu kompaktach znalazło się ich jedynie pięć, jeśli nie liczyć zupełnie martwego szkieletu. Poza tym ludzie w LIGHTHOUSE są zupełnie nieudolni. Mają sztuczne wyrazy twarzy i poruszają się jak zardzewiałe roboty, niczym w filmie „Toy Story” – zabawki wyglądają świetnie, a ludzie – sami wiecie.

GRA WIZUALNA

Trzeba przyznać, że dźwięk jest dobrej jakości, a lektorzy dobrani do

Dużo filmy coraz częściej przeznaczają kupę forsy na promocję gry, zamiast obniżyć jej cenę detaliczną i dzięki temu zdobyć więcej klientów. Można by też wydać więcej na samą produkcję. Ale tak się nie dzieje, więc w rezultacie gierki, jakie serwują nam giganci w rodzaju SIERRY, to taśmowe produkcje przeciętniaków.

CO TO JEST LIGHTHOUSE?

LIGHTHOUSE to przygodówka first-person perspective, czyli taka, w której całą akcję śledzimy oczami bohatera, podobnie jak w RIPPER czy 7TH GUEST. Niestety – rozwiązanie jest bardzo niezręczne. Nie widzimy żadnych części ciała naszego bohatera, dlatego przedmioty, których używamy, zdają się lewitować.

W grze wcielamy się w postać pisarza, który wynajął sobie na wakacje

LIGHTHOUSE

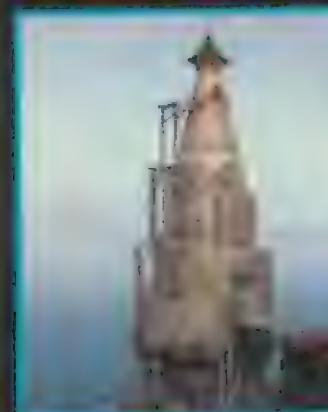
z przejścia i trafisz do miejsc, gdzie nie postąpiła jeszcze ludzka stopa. Starożytna świątynia, twierdza, wnętrza wulkanu, wrak zatopionego okrętu – te miejsca nie brzmią może zbyt egzotycznie, ale należy pamiętać, że znajdują się one w innym wymiarze. Oczywiście, twoim głównym celem jest uratowanie profesora Kricka i Amandy oraz pokonanie złej Czarnej Istoty zagrażającej tak naszemu, jak i obcemu światu.

JAK TO WYGLĄDA?

Całkiem nieźle. Gra ma ładną, renderowaną grafikę i niestety, żalostnie wyglądające, ale na szczęście bardzo krótkie, filmowe przerywniki. W grze jednak animacja jest bardzo płynna (oczywiście na płynnych Pentiumach) i ogólnie zadowalająca. Tła za to są statyczne. Bardzo mało jest postaci ludz-

czytania tekstów nieźli. Kiedy wsłuchi-

wałem się w muzykę, po raz kolejny przychodziła mi na myśl PHANTASMAGORIA – podobne, majestatycznie brzmiące instrumenty. To właśnie muzyka jest według mnie jedną z najmocniejszych stron obu tych gier. Zresztą dźwięki, jakie cały czas nam towarzyszą, odgrywają w LIGHTHOUSE dość dużą rolę – kilka razy niezwykle istotne okazało się to, co słyszałem w tle. Już na samym początku, kiedy odnalażem w latarni córeczkę profesora, siedziała ona sobie spokojnie w łóżeczku i rado-



wania autorów – „Zrobić komedię czy horror?”. Grze brakuje polotu, wydaje się być robiona w pośpiechu, niedokładnie. Ale mimo wszystko zapewnia kilka godzin dobrej zabawy.

Zagadki nie powinny stanowić problemu dla weteranów SEVENTH GUEST czy ELEVENTH HOUR. Po-

za tym można je ominąć, korzystając z opcji HELP. Właściwe rozwiązania zaprowadzą cię dalej – jeśli nie w mroczną, to na pewno cieka-

CLANDESTINY

Próżno szukać znaczących bugów, wszelkie patche wydają się zbędne. Uwagę

wą intrygę. Szczególnie raduje fakt, że po każdej odpowiedzi można obejrzeć długi filmik animowany, ilustrujący dalszy przebieg wypadków.

Techniczna strona programu prezentuje się bardzo dobrze. Zarówno pod względem wizualnym, jak i dźwiękowym jest bez zarzutu.

zwraca muzyka, doskonale oddająca nastrój – w zależności od sytuacji jest pompatyczna, dyskretna, zmysłowa, czasem wręcz smutna. Zwracam uwagę na temat łowzący zwiędzaniu pierwszego piętra domostwa; przy zgaszonym świetle ciarki chodzą po plecach!

Manu!

Trilobyte'96

PC 1 CD
BWA NAM 1 MB
SB 16 MB
GUS 16 MB
JPS 16 MB
Złoty 16 MB
Przebieg 16 MB
czy to horror, czy kreskówka?

śnie kwiliła, a kiedy udałem się zwiedzać kolejne pomieszczenia, w pewnym momencie przez motyw muzyczny przebił się głośniejszy płacz Amandy, zmuszając mnie do powrotu. Dzięki temu ujrzałem, jak została porwana przez Czarną Isiotę. Gdybym zignorował płacz i wrócił później, zastałbym tylko pusty kojec. A wtedy naprawdę trudno byłoby mi się domyślić, co się z nią stało.

CY JEST W COŚ...

Nie można jednak zarzucić LIGHTHOUSE całkowitego powielania schematów, gdyż kilka pomysłów (ale nie zagadek) jest dość nietypowych.

Oczywiście, mamy do czynienia ze stuprocentową przygodówką, gdzie na porządku dziennym są czynności typu: prześnij, wyjmij, otwórz, obejrzyj, użyj. Co

prawda dorzucono kilka łamigłówek, które w pełni zasługują na swoje miano, ale podstawowa idea, polegająca na operowaniu przedmiotami, pozostała. Pierwszą ciekawostką jest fakt, że niektóre czynności musimy powtarzać. Podobnie jak bohater LARRY musiał np. grzebać w śmietniku, tak i tutaj zdarza się, że pewne czynności należy wykonywać kilkakrotnie, aby przynieść pożądaną efekt.

Druga sprawa to czas. Podobał mi się moment, kiedy trzeba było roztopić nieco metalu. Wrzuciłem do ognia węgiel i drewno, kawał metalu do gara, po czym gar wsunąłem do pieca. Chwilę potem wyjąłem garnek z gorącej czeluści, chcąc zalać formę ciekłym już, w moim mniemaniu, metalem. Nic z tego – wciąż był zimny i twardy. Myślałem, że coś przeoczyłem i powtórzyłem wszystkie czynności. Dopiero potem zorientowałem się, że wszystko było w porządku, tylko garnek musiał pozostać w piecu przez ok. 20-30 sekund czasu rzeczywistego. Zdarza się też, że pewne czynności należy wykonać w określonym czasie, po upływie którego mogą okazać się niemożliwe, a wtedy trzeba szukać innego rozwiązania.

Trzecią ciekawostką są urządzenia. W LIGHTHOUSE zostajemy przeniesieni do alternatywnego świata, niegdyś zamieszkanego przez wysoko rozwiniętą cywilizację, na której ślady natrafiamy prawie wszędzie. Dobrym przykładem jest sytuacja w łodzi podwodnej, której mostek wypełniało coś około sześciu konsol peł-

nych pokręteł, włączników i dzwigni niewiadomego przeznaczenia. Długo trwało, zanim metodą prób i błędów domyśliłem się, co do czego służy.

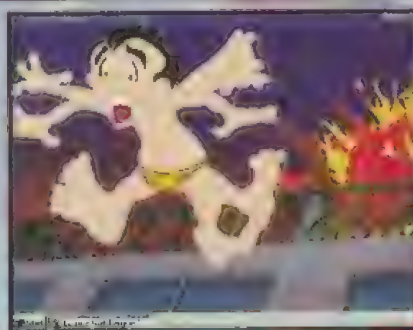
JESZCZE TYLKO WADY

W grze trafiają się dłuższy. Tak jest na przykład z jeżdżeniem pociągami w ostatnim etapie rozgrywki. Przetaczanie się z jednego krańca kopalni w drugi, ciągłe przestawianie zwrotnicy oraz przyspieszanie i hamowanie pojazdem nie pretendują moim zdaniem do miana arcyzabawy. Akurat w tej kwestii, zdaje się, panowie z SIERRA mieli odmienne zdanie. Poza tym nudzi w tej grze tak krytykowana zawsze sterylność i bezludność. W LIGHTHOUSE ratować sytuację ma fakt, że cała akcja ma miejsce w świecie, gdzie cywilizacja starła się sama w proch w ogromnym konflikcie, ale jak długo można przemierzać puste korytarze bez śladu żywej istoty? Interaktywność rozmów też

pozostawia wiele do życzenia, gdyż w zasadzie sprowadzają się one do biernego wysłuchiwanie monologów (inna sprawa, że są tylko 3 lub 4 rozmowy). Drażni też sposób poruszania się. Trzeba latać kursorem po całym ekranie i zwracać uwagę, czy aby nie zmienili wyglądu, co ma oznaczać, że można się we wskazane miejsce udać albo coś zrobić. LIGHTHOUSE to gra z fabułą, grafiką, dźwiękiem, zagadkami oraz kilkoma zaletami i wadami. Oczywiście, solidnie wykonana.

Banana Split

DEMO - CD'42



kawostką jest możliwość umieszczenia swojego zdjęcia i kilku dźwięków w grze.

Zagadki są utrzymane na przyzwoitym poziomie, ale nie ośmiewają. Ich schemat znamy



pewny, że jest dumny ze wszystkiego, co robi i nieświadomy swoich przywar, natomiast okazuje się, że najwyraźniej wstydi się swojego nazwiska! Kiedy się przedstawia, ścisza głos, podwija

LEISURE SUIT LARRY

LOVE FOR SAIL

jest zaprowadzić go pod pierzynę pani kapitan. Czyli to co zwykle, tylko na morzu.

Grafika jest kapitalna. Sam Larry oczywiście się nie zmienił: duża głowa, rzadkie owłosienie, biały gambit z poliestru, medalik i niebieska koszula. Wszystko jest cudownie animowane w wysokiej rozdzielczości i to na pełnym ekranie. W bardzo wielu grach sporą część monitora zajmują jakieś pulpity kontrolne, inwentarze, natomiast Al Lowe zapewnił nam uczciwe animowane wstawki, w stu procentach pełnoekranowe. Animacja została zrobiona w Chorwacji przez tę samą grupę, która maczała palce w KING'S QUEST 7 (SS'23) i TORIN'S PASSAGE (SS'33).

Strona dźwiękowa również utrzymuje ponadprzeciętny poziom. Podkłady są świetne, pasują do swobodnej atmosfery gry i nie nudzą się, gdyż zmieniają się w zależności od miejsca i sytuacji. Do tego oczywiście słiczne odgłosy plusku fal czy pojękiwań rozkoszy. I, co najważniejsze, Larry Laffer nareszcie mówi. Jednak stary drań sprawił mi zawód. Do tej pory byłem

po siebie ogon – nie tak go sobie wyobrażałem. Teraz widać, że multimedia, czyli systemy i programy oddziałujące na wszystkie zmysły, nie są tylko nadętym pomysłem.

A skoro mowa o innych zmysłach, to Al Lowe znowu okazał się pionierem. Do gry dołączony jest specjalny system zapachowy, tzw. CyberSniff 2000. Jest to specjalna kartka z kilkoma kwadratkami, pod którymi znajdują się substancje wydzielające konkretne zapachy. I tak np., w momencie kiedy Larry wychodzi na główny pokład, należy zdrapać kawałek ochronnego kwadrata z numerem 1 i wsadzić w nos. Po prostu czuje się morze! Fajne, choć system jeszcze mocno szwankuje.

W czasach, kiedy wydaje nam się, że w dziedzinie interfejsu powiedziano już niemal wszystko, Al Lowe zaproponował nam krzyżówkę dwóch oklepnych sterowników. Pierwszy z nich wywodzi się z produktów typu CRUISE FOR A CORPSE (SS'08). System ten ostatnio powrócił do łask (np. TOUCHE – SS'33), a to głównie za sprawą Windows'95. Po naciśnięciu prawego przycisku myszy wyskakuje nam okno z listą możliwych do wykonania na danym obiekcie czynności. Drugi sterownik to powrót do korzeni, a mianowicie do ręcznego wpisywania poleceń z klawiatury. Otóż, czasami na liście czynności brakuje właściwego

już z innych przygódówek – niczego nowego jeszcze nie wymyślono. Trzeba także mocno wyciągać wzrok – na statku należy odszukać 32 małe zwierzątka zwane Dildo. Po co? – to niespodzianka.

Oczywiście, LARRY 7 nie dorasta do piątą pierwszą części tej wspaniałej

Sierra'96

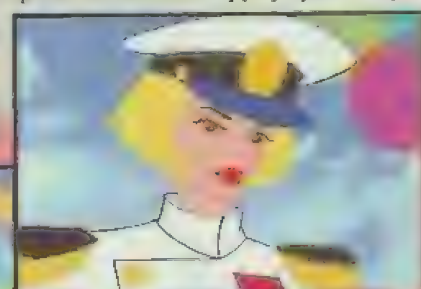
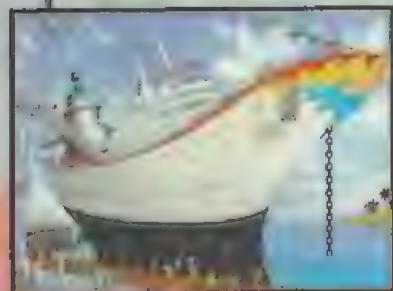
PC DOS/WIN/WIN'95 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 25 MB HDD
VGA = SB = MIDI

Autorizowany dystrybutor: zapowiedź: marzec '97
IPS Computer Group (PC CD)

Za: kapitalne animacje, dźwięki, p...
nia na zmysł wrażliwy
Przebieg: ciekawy i wdzięczny humor, sterownik

serii, a do kolan dwóm następnym. Jednak miłośnicy Larry'ego Laffera spragnieni dalszych przygód swego ulubionego bohatera i tak będą szturmować sklepy z grami. Sukces tego tytułu zależy jednak w dużej mierze od kapryśnej publiczności amerykańskiej. Ja już czekam na część 8.

Bamse



czasownika i wtedy należy wstukać odpowiedni wyraz. Pewną cie-

ności brakuje właściwego

DEMO - CD'40

A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

Windows 95/98/NT
Pentium 90

Uwaga:

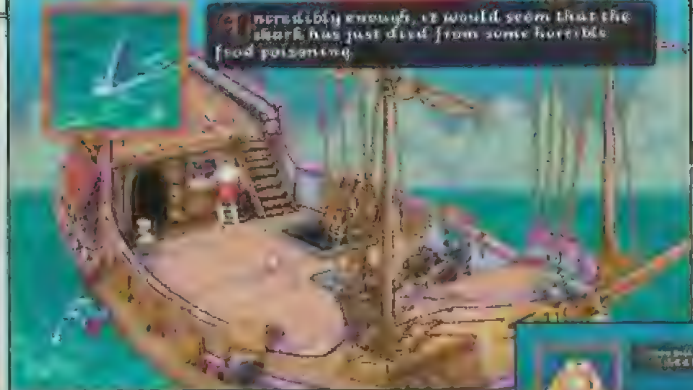
Wymagane jest minimum 16 MB wolnego miejsca na dysku twardym.

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

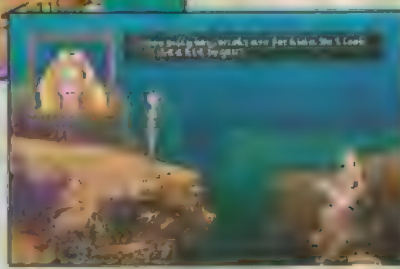
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe. Każda gra z gwarancją poprawnego działania!



w głębi świątyni. Znalazłem kolejną porcję złota. Pognałem na statek. Kapitańa wypytałem o to, czy statek wart jest zachodu i zasugerowałem przejażdżkę do Engulfed Fortress. Nic mądrego nie powiedział i dowiedziałem się jedynie, że na wycieczkę mnie nie stać. Koniecznie musiałem



w tunice koloru lila, jednakże już po chwili na scenie pojawiła się pajęczycza. Poszukiwacze przygód mają ciężkie życie. Muszą, na przykład, umieć popisywać się grą na instrumentach... Okazało się, że moja krótka improwizacja na dousznej trąbce nie przypadła pajęczyczy do gustu – c'est la vie, jak to mówią.



prawego żądając. A że postury jestem niewielkiej, posłużyłem się mym umysłem – wyspałem magiczny proszek do amfory...

Przed wejściem do miasta zakradłem się do domu odźwiernego. Drzwi były zamknięte, a że nie chciałem nikogo niepokoić, więc posłużyłem się siekierą. Z walącej się rudery zabrałem jedynie monety zagrzebane w słomie. Złoto głupców? Brama stała otworem. W miasteczku zignorowałem siedzącego pod ścianą żebraka i wkroczyłem w ząteczne pomieszczenia lokalnej biblioteki. Spotkanemu tam Izionowi wręczyłem księgę, którą znalazłem w wieży smokowca. Po krótkiej rozmowie byłem już na zewnątrz, z legendarnym kluczem Mecubarz w kieszeni. Izion dał mi też inny klucz, którego przeznaczenia nie znał. Mnie pomógł w uwolnieniu przykutej na środku miasta gargulca. Zaprosił mnie do swego domku. Ojciec rodziny spożywał właśnie nogę biedaka spod biblioteki, postanowiłem więc dłużej z nim nie rozmawiać. Przyjrzałem się

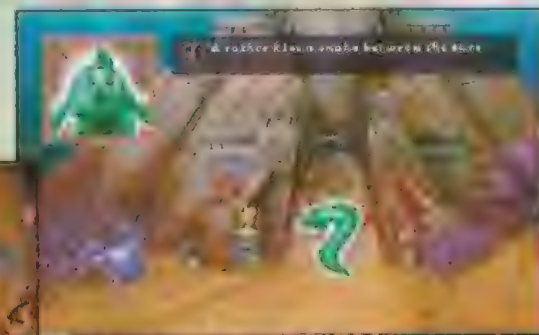
dostać się do Podwodnego Królestwa, więc posłużyłem się łapówką, wręczając lizaka chłopakowi szorującemu podłogę. Voila! Raz jeszcze spytałem kapitana o cenę usługi. Majtek wywiązał się z powierzzonego mu zadania. Z szerokim uśmiechem wręczyłem staremu wilkowi morskemu sakiewkę.

Kiedy statek był już na morzu, wtargnąłem do kajuty kapitańskiej. Z łóżka zabrałem parę brudnych skarpet, po czym zajrzałem pod poduszkę. Spinka do włosów z brzękiem opadła na dno mej kieszeni. Z biurka porwałem kawałek pergaminu i zmieniłem spinkę w gustowny wytrych, którym otworzyłem szkatułkę stojącą przy łóżku. Z magicznym kamieniem w dłoni zszedłem do łodowni. W beczce znalazłem kawał mięsa, który włożyłem do brudnej skarpety. Otworzyłem drzwiczki do zbiornika z paliwem. W nim zamoczyłem wypchaną skarpetę. Moje z pozoru bezsensowne czynności miały swą logiczną podstawę. Był nią pływający wokół statku rekin. Przygotowany przeze mnie specjalnie dla niego mięsny posiłek był jego ostatnim. Użyłem magicznego kamienia i odczytałem treść pergaminu. Z głośnym pluśnięciem opuściłem kogę.

Oto dalszy ciąg wędrówki rozpoczynanej na łamach SS'42.

KRAINA MUDÓW

Nie wdając się w dłuższą rozmowę ze strażnikiem, poszedłem grząską ścieżką wzdłuż bagien. Zajrzałem pod mały, drewniany mostek i wyjąłem spod niego zdechłego szczura, którego zaoferowałem gadziemu strażnikowi. W zamian dostałem trąbkę do ucha. Bliższe oglądnięcie tego osobliwego rogu, polepszającego ponoć słuch, zaczęło odnalezieniem dwóch walczków wosku. Nie mając nic lepszego do roboty, udam się w stronę gniazda otrzymanego pajaka. Po drodze zaczęła mnie gadzia kapłanka, próbująca zahipnotyzować mnie za pomocą bębna. Jedynym sposobem ominięcia matrony okazało się zatkanie sobie uszu znalezionym miodem. Łądy tylko ponownie zanurzyła się w bagnie, porwałem unoszący się na powierzchni bęben. Wlażłem na teren Pajaka. Planowałem tylko zabrać złoty klucz szkieletowi



sledzącemu pod ścianą anemikowi. Dzieciak ssal właśnie lizaka; poczekałem, aż wyjął go z ust i wtedy dyskretnie mu go zara-

X-MARKS DA SPOT

Wziąłem głęboki oddech. Po chwili kolejny. Zrozumcie me zdziwienie, gdy ujrzałem przepływającą obok mnie ławicę. Co prawda, przed skokiem do wody wypowiedziałem ochronne zaklęcie, jednak nadal nie mogłem uwierzyć, że żyję!

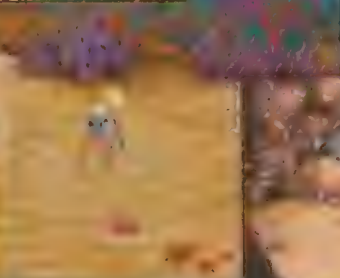
Tuż obok mnie zatrzymały się trzy koniki morskie. Upewniłem się, czy budowla w oddali to rzeczywiście Engulfed Fortress i podziękowałem za ich troskę. Otrzymałem pęk wodorostów. Ścieżka w prawo zawiadła mnie na skraj podwodnej wyspy, gdzie znalazłem ostrygę. Ponieważ od dziecka marzyłem o zdobyciu pe-



balem. Postanowiłem ukończyć się z tego chorego miasta. Zanim to jednak zrobiłem, zawiatałem do świątyni.

Musiałem odzyskać kolejny klejnot. Gdy tylko pojawił się miejscowy zabijaka, Angor – Smoczy Demon, cisnąłem w niego włócznią gadziego strażnika. Podniosłem z ziemi klejnot i przyjrzałem się sterde kości

rel, teraz spróbowałem szczęścia, otwierając skorupę nożem bandyty. Klejnot schowałem do kieszeni. Cofnąłem się i podążyłem ścieżką, którą wcześniej wypatrzyłem. Doprowadziła mnie na szlak zwany przez tubylców Koralową Drogą. Zsuwając się



Za: graфика, dzwięk, humor, dużo miejsc do zwiedzenia, pomysły...

Przecież: wygląd bohatera, nierówny poziom trudności, często niejasności i zawikłania.

w dół po stroniźnie. znalazłem jeszcze dwie zawierające perły ostrzgi.

Widząc, że mam do czynienia ze służbistą, zignorowałem pilnującego wejścia do groty Trytona. Pognałem do domu zrobionego z muszli. Mieszkał w nim stary zółw morski. Wpuścił mnie do środka, kiedy zaproponowałem mu zestaw pereł. W zamian otrzymałem prawną mapę, która jakoby zaprowadzić mnie miała do owianego tajemnicą skarbu. No wspaniale, „X-MARKS DA SPOT”, ale nie mam nawet łopaty. Z braku pomysłów skierowałem się do mającej w oddali Engulfed Fortress. Strzygącemu krzewy ogrodnikowi wręczyłem wodorosty, które otrzymałem od koników morskich. Wdzięczny krab podarował mi łopatę, o jakiej marzyłem. Przy jej pomocy odkopałem legendarny skarb znajdujący się nieopodal rozgwieżdżony na piasku, w miejscu gdzie wylądowałem zanurzając się do Morskiego Królestwa. Kulerek pełen monet wręczyłem zbrojnemu Trytonowi, który zaraz odpłynął. Przed wejściem do groty podniosłem z ziemi porzuconą przez „bogacza” dziadę.

Wstąpiłem na platformę, która wiodła mnie z powrotem do Krainy Mgieł. Będąc już na miejscu, udałem się do drewnianej wieży. Po cichu minąłem śpiącego przez sen smokowca i wkroczyłem do pomieszczenia. Spod klatki zabrałem płachtę welnianą i już mnie nie było. Platformę uruchomiłem, pociągając za wystającą zza amfor miotłę.

Wkroczyłem do labiryntu po lewej stronie jaskini. Wiedziałem, że muszę zabić Gorgona, potwora z tysiącem węży na głowie. Labirynt był stosunkowo prosty, ale zapomniałem zrobić mapę. Dlatego dziś ustawienie korytarzy przesłania mi gruba płachta niepamięci. To, co zapamiętałem, opowiadam z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów.

Na północ od wejścia znalazłem leżący na ziemi tom. Dzierżąc go w dłoni, udałem się na południowy zachód płataniny korytarzy. Natrafiliem tam na drzwi z napisem WSTĘP WZBRONIONY. Klódkę do nich sforsowałem za pomocą tomu. Z głośno bijącym sercem wkroczyłem do pokoju. Niewiele myśląc, stukłem znajdującą się w podłodze taflę szkła, uderzając w nią włócznią Trytona. To wystarczyło, by Gorgon z krzykiem zniknął w kosmicznych czeluściach. Nie czekając na dalszy rozwój wypadków, z alkozy zabrałem szafir, po czym wcisnąłem guzik na tablicy kontrolnej. Chwilę potem stałem już na platformie.

PAN ŚMIERĆ

Jak się okazało, guzik kontrolował kierunek poruszania

się platformy. Winda powoli ruszyła w dół. Wzrastało ciśnienie, także temperatura coraz bardziej dawała się we znaki... Z załascynowaniem oglądałem znaki drogowe rozmieszczone na ścianach szybu. Nagle winda zatrzymała się. Byłem dopiero w połowie drogi, więc zacząłem się niepokoić. Kilukrotnie kopnięcie platformy nie przyniosło żadnych rezultatów. Zaczepiłem powietrze i w obie dłonie ująłem welnianą płachtę. Raz jeszcze spojrzałem na górę, w oba-

wieści przedłużają życie... Przyjrzałem się brodzie truposza. Pod nią, w kie-

FABLE

CZĘŚĆ 2

wie że nigdy już nie zobaczę światła słonecznego. Skoczyłem...

Nad bramą wisiała podobizna Wielkiego Cthulhu, dlatego głos mi się łamał i często zaciął, kiedy brama spytała o moją tożsamość. Skłamałem, odpowiadając „THE BOOGIE MAN”. Wkroczyłem do Królestwa Śmierci.

Nie było mi dane długo podziwiać majestatu Hadesu. Złapało mnie dwóch kościstych strażników i osadziło w celi. Nie czekałem aż ucichnie echo ich kroków, tylko od razu zacząłem realizować plan mego ucieczki. Ze stołu porwałem łyżkę, a z podłogi podniosłem kubek. Następnie przyjrzałem się osobiście wyglądającym cegłom. Gdy dojrzałem zarys sąsiedniej celi, zacząłem wygrzebywać łyżką resztki cementu spajającego elementy ściany. Tak dostałem się do przytuliska mego sąsiada, współwięźnia.

Niestety, brodaty starszulek nie miał najmocniejszych nerwów. Na wieść o tym, że jest wolny, wykiwał. A mówią, że dobre

szeni katan tkiw sobie złoty kluczyk, którym posłużyłem się, by otworzyć drzwi mej celi.

Strażnika poprosiłem o kartę ID, trzeba przyznać, że był trochę zawstydzony swym wyglądem na zdjęciu i wcale się nie mylił – naprawdę wyszedł fatalnie. Nie wdając się w dłuższe rozmowy z kościstymi, udałem się w prawo, wążąc obecność czwartego, ostatniego kamienia.

Rozpadlinę przeskoczyłem opierając się na włóczni Trytona. Jak za hipnotyzowany zmierzałem w stronę krwistoczerwonego rubinu, który był własnością ostatniego z demonów – Demona Ognia.

Do kubka zaczepiłem trochę lawy z rzeki Styks, po czym podszedłem do strażnika pilnującego wejścia do jaskini Śmierci. Po krótkiej rozmowie wręczyłem mu oficjalną kartę ID. Droga do Demona Ognia stanęła przede mną otworem.

Modliszka! To jedyne określenie jakie wydaje mi się być stosowne dla tego potwora! Na pytanie Demona, czego szukam, wcisnąłem mu głódny kawałek na temat rutynowej inspekcji. Jak tylko udało mi się nieco zmniejszyć rzucność potwora, cisnąłem w niego kubkiem pełnym lawy. Opuszczając grntę przez czarną dziurę, porwałem rubin z postumentu przy wejściu. Jak głoszają plotki, chwilę potem wszystko runęło

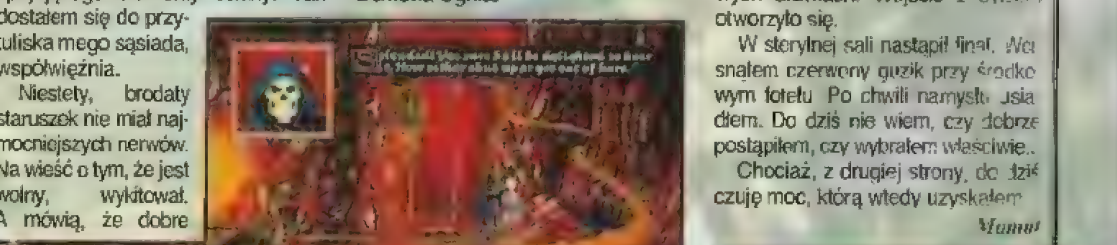
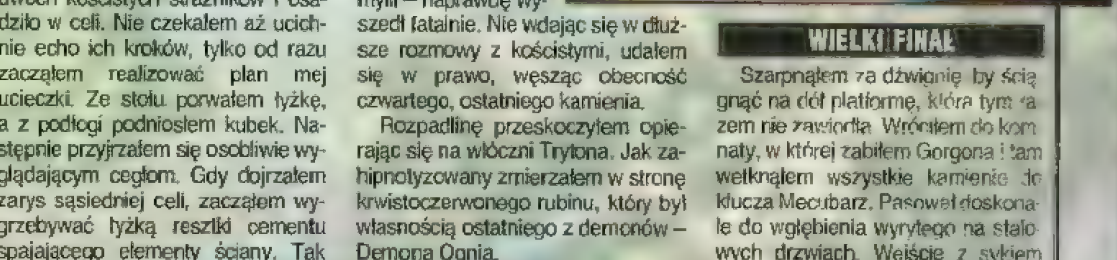
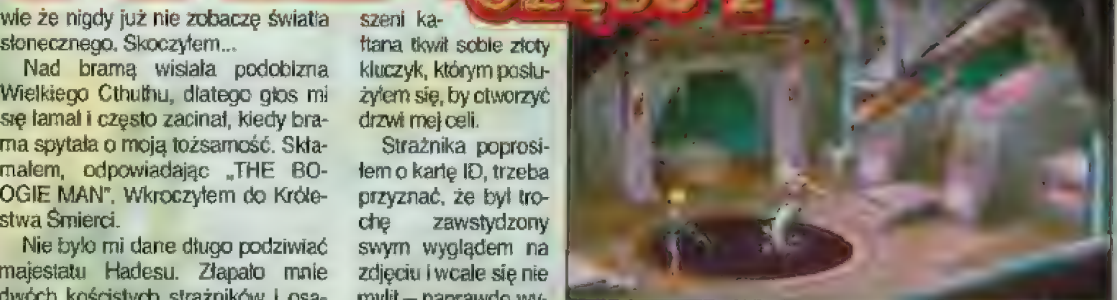
WIELKI FINAL

Szarpnąłem za dźwignię by ściągnąć na dół platformę, która tym razem nie zawiodła. Wróciłem do komnaty, w której zabiłem Gorgona i tam wcisnąłem wszystkie kamienie do klucza Mecubarz. Pasował doskonale do wgłębienia wyrytego na stalowych drzwiach. Wejście z sykiem otworzyło się.

W sterylnej sali nastąpił finał. Wcisnąłem czerwony guzik przy środkowym fotelu. Po chwili namysłu usiadłem. Do dziś nie wiem, czy dobrze postąpiłem, czy wybrałem właściwie...

Chociaż, z drugiej strony, do dziś czuję moc, którą wtedy uzyskałem

Mamur





netta, który dubbingował głos Homera Simpsona, David Ogden (znany z filmu „M.A.S.H.”) i Tim Curry („Rocky Horror Picture Show”).

Od strony technicznej gra wykonana jest bez zarzutu, TOONSTRUCK to jedna z lepszych przygódówek, które ukazały się w ostatnim czasie. Dużo lepsza od maniackalnej BROKEN SWORD i tragicznej DISCWORLD 2.

ŚWIAT REALNY

Nazywam się Drew Blanc. Jestem specjalnym rysownikiem do zadań specjalnych. Rysuję śmieszne, wiecznie szczęśliwe króliczki. Sprawiam, że ludzie są szczęśliwi. Tylko dlaczego ja nie mogę być szczęśliwy? Dlaczego mam dosyć tych głupich, szczerzących

Był kiedyś sławny film o przygodach animowanego królika Rogera w rzeczywistym świecie. Bardzo podobnie wygląda gra TOONSTRUCK, w której gracz wciela się w postać Drew Blanca (granego przez Christophera Lloyd, znanego oczywiście z filmu „Kto wrobił królika Rogera?”, a także z serii „Powrót do przyszłości”). W grze jest on rysownikiem pracującym nad programem „Fluffy Fluffy Bun Bun Show”. W nocy, przed ostatecznym terminem oddania pracy zostaje przeniesiony do zamieszkanego przez animki świata – Cutopii. Drew musi uratować tę prześlęczoną krainę przed zakusami złego Hrabiego Nefariousa i nie tylko przed nim... Na szczęście będzie mu w tym pomagał jego animowany przyjaciel Flux, bez pomocy którego Drew szybko skończyłby jako sługa Hrabiego.

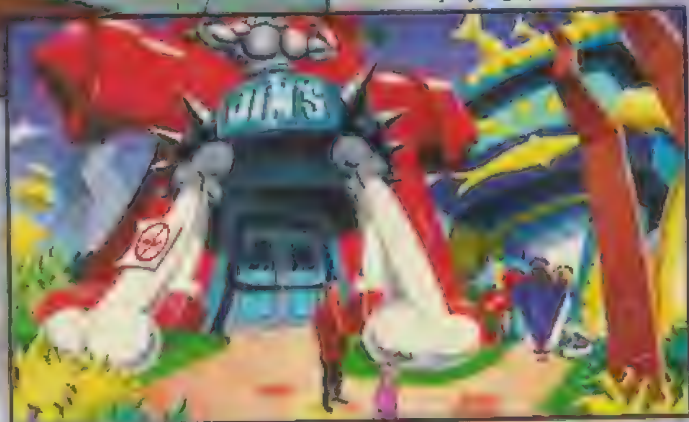
Początkowo nasz bohater jest trochę (to chyba za mało powiedziane) zszokowany, ale szybko przystosowuje się do nowej sytuacji i zaczyna działać. Zwiedzając Cutopię poznaje wiele niezwykle postaci i przeżywa mnóstwo niesamowitych przygód.

Oprócz wariacji akcji dużym plusem gry są doskonale opracowane zagadki. Po pierwsze, są one bardzo sensowne i wymagają logicznego myślenia, a nie jak w wielu innych przygódówkach – używania wszystkiego na wszystkim. Po drugie, jest pewna dowolność w kolejności ich rozwiązywania, co znacznie umiła grę. Najbardziej wzruszył mnie fakt, że już na samym początku bohater otrzymuje torbę bez dna, w której może przechowywać zbierane przez siebie przedmioty. W jakże wielu grach ładujesz do kieszeni wszystkie znalezione rzeczy, od pudełka zapalek po deskę dwumetrowej długości; jak to się mieści?

TOONSTRUCK jest grą przeznaczoną nie tylko dla dzieci, jak można by sądzić po szacie graficznej i sta-

wianych przed bohaterem zadaniach. Gra ma dużą dawkę humoru, choć w miarę rozwoju akcji fabuła stopniowo staje się coraz bardziej sensacyjna i poważna, a nawet pojawiają się akcenty trochę niestosowne dla najmłodszych graczy. Mimo to w porównaniu do innych przygódówek TOONSTRUCK jest na tyle łagodny (w całej grze ginie tylko kondor, że śmiało mogą weni grać nawet dzieci).

Mocną stroną gry jest szata graficzna, dopracowana prawie do perfekcji. Wszystkie



lokacje są niezwykle kolorowe i bardzo starannie wykonane. Co jednak najważniejsze, Drew zachowuje się w animowanym świecie dokładnie tak, jak królik Roger w rzeczywistym. Aktor gra dzi-

po bajkowej krajinie, gra na instrumentach, tańczy, bawi się z animkami, używa rysunkowych przedmiotów itp. Wszystkie jego czynności zostały doskonale wkomponowane w animowane tło i wyglądają niezwykle realistycznie. Również oprawa muzyczna stoi na bardzo wysokim poziomie. Muzyczka w tle doskonale oddaje nastrój panujący w Cutopii. Głosu postaciom udzielił m.in. Dan Castallana.

Z pyska wygląda jak byk, ale jednak to krowa!

ŚWIAT ANIMOWANY

Na początku nie mogłem uwierzyć, że znalazłem się w animowanym świecie. Na szczęście pojawił się mój animowany ulubieniec Flux i zaprowadził mnie do władcy tej krainy. Sze-roko uśmiechnięty (a jakże!) król Hugh wyjaśnił mi, że w tej chwili nie może mi pomóc powrócić do domu, gdyż nad wspaniałą (a jakże!) Cutopię nadciągają burzowe baranki. Zły Hrabia Nefarious zbudował świątynię zwane Neveleraterem i przerabia cudownych (a jakże!) obywateli Cutopii na złośliwe potwory. Na szczęście prężnie działający agenci królestwa przechwycili plany Neveleratera i teraz mogą skonstruować jego przeciwnieństwo – Cutfier. Niestety, do tej pory nie udało im się odnaleźć wszystkich części potrzebnych do uruchomienia tego urządzenia. Nie ma to jak duży, silny człowiek z normalnego świata. Jeśli im pomogę, oni pomogą mnie i będę mógł wrócić do domu! A więc do dzieła!

Najpierw poszedłem zobaczyć osławioną machinę. Była fajna, a odpowiedzialny za nią ptasi naukowiec niezbyt rozgarnięty. Kiedy go ujrzałem, od razu przypomniał mi się stary wierszyk o panu Hilarym, który zgubił okulary. Oczywiście, z Dziobałym bez okularów nie było żadnej rozmowy, więc postanowiłem je odnaleźć. Podczas poszu-

Virgin'96

PC DOS 2 CD
486DX2/66 8 MB RAM 30 MB HDD
SUGA SB 16 SB AWE GUS

Autorizowany dystrybutor
MPS Computer Group (PC CD) 146 zł

Za: ciekawy pomysł, logiczne zagadki, ładna grafika
Prosimy

kwań napotkałem w jednej z komnat zamku służącego króla. Był wyjątkowym służbiście i nie powiedział mi nic prócz tego, że naukowiec powinien mieć okulary w swej kieszeni. Okazało się to prawdą, a wdzięczny pan Ptaszek wynagrodził mnie planem urządzenia i Torbą Bez Dna.

Poszedłem obejrzeć pałac z zewnątrz. Pilnowały go dwa łiski, które uwielbiały taniec. Poprosiłem więc je o mały pokaz, a one natychmiast się zgodziły. Gdy tak skikały, jednemu z nich wypadł klucz, który szybko schowałem do kieszeni. Taka mała kleptomania...

Wróciłem do zamku i zdobytym przed chwilą kluczem otworzyłem drzwi do sypialni króla. Wszedłem tam i pod dywanikiem odkryłem pułapkę. No proszę, jak to się królom czasami zabawiają. W pokoju znalazłem pozy-

tywny kufel. Dalsza przechadzka po miasteczku zakończyła się w piekarni. Co prawda, nie udało mi się pograć na znajdującym się tam pianinie, ale przynajmniej zabrałem dwa klawiszki. Przez chwilę poczułem się wandalą, ale szybko pozbyłem się wyrzutów sumienia – w końcu robię to wszystko dla dobra Cutopii!

Wróciłem do pałacu. Król odpoczywał, a że nie chciałem mu przeszkadzać, to jedynie pogrzebałem w jego trofeach. Spróbowałem przywiaszczyć sobie złotą konewkę, lecz kiedy zdejmowałem ją z podestu, zamykały się drzwi. Owane, ale ja byłem cwańszy – podstawilem na miejsce konewki kufel i drzwi znów się otworzyły.

Czas wybrać się w teren. Na łące za miasteczkiem spotkałem głodnego, ale radosnego (a jakże!) królika. Gadał tyl-



snąć jeden po drugim klawiszki czerwony i żółty. Konkurs nie był zbyt trudny, a pytania dotyczyły Zanydu. Na szczęście pamiętałem, że futro Jima było niebieskie, podłoga w jego szkole niebieska w czerwonej kralce, ogony

maszyny z prezentami dla stałych klientów. Użyłem sobie do woli i zabrałem z maszyny młot, magnes i rękawiczkę z gumy. Coś mi mówiło, że te rzeczy przydadzą się w Cutopii...

CUTOPIA

Najpierw udało mi się z Fluxem do mleczarni i magnesem wydobyliśmy z siana brakującą część dojarki. Dzięki temu krowa wreszcie mogła wyprodukować masło i w nagrodę za pomoc dostaliśmy piwnsze dwie kostki. Jedną z nich zaniesiłem do piekarni, pamiętając o tym, że piekarze nie mogli zrobić chleba bez masła. Niestety, w piekarni nie było również pieca, więc dosta-

liśmy od nich surowy bochenek. Mając nowy młotek, postanowiłem przechrztyć Ośmiornię w salonie gier. Okazało się jednak, że lata spędzone przy stole kreślarskim zrobiły swoje. Postanowiłem więc nabrać trochę leżyzny fizycznej w siłowni psa Jima.

ZANYDU

Niestety, Jim nie przejawiał ochoty do udzielania lekcji kulturystyki. Za to chętnie prezentował nam swoje umiejętności akrobatyczne. Pełni dobrych chęci, wysmarowaliśmy mu masłem konia do ćwiczeń. Efekt był iście popisowy! Teraz mogłem bezkarnie zwiększyć siłę swoich mięśni na specjalnym urządzeniu Jima. Po zakończonym treningu wróciliśmy do Cutopii.

ciąg dalszy za miesiąc...

Krupik i C(w)alinezka



TOONSTRUCK

CZĘŚĆ 1

tywkę, a przeszukując szafkę otworzyłem przypadkowo górą i dolną szufladę. W ten sposób odkryłem pod łóżkiem tajemne wejście prowadzące do skarbcza. Catkiem przytulny pokolk, choć niewiele brakowało, abym się zabil, wchodząc na ruchomą deskę. Postanowiłem sprawdzić, czy Flux nie lata. Poprosiłem go, żeby stanął na drugim końcu deski, którą następnie nadepnąłem. Flux poszybował w górę i głową otworzył zapadnię w suficie. Pojawia się okazja do zemsty na lokaju. Zakryłem dywanikiem pułapkę i podciągnąłem za sznur wzywający służbę... Teraz mogłem robić, co tylko chciałem. Flux przeszukał łóżko króla i znalazł tam damowy kupon na kostium. Następnie posłaliśmy na górę, gdzie z pokoju z trofeami zabrałem rybę. Może się do czegoś przyda?

Dalsze zwiedzanie zamku nie przyniosło żadnych efektów, więc postanowiłem przejść się po miasteczku. Wrozone zamknięcie do zabawy zaprowadziło mnie najpierw do salonu gier pana Ośmiornicy. Wyzwałem go na pojedynek na automacie i oczywiście pokonałem. W nagrodę dostałem tancetny łańcuch na szyję. No cóż, liczy się wygrana. Chciałem jeszcze sprawdzić swoją siłę na specjalnym urządzeniu, ale młotek służący do tego celu okazał się gumowy i nie miałem żadnych szans. Zajrzałem więc do pubu, który prowadził pan Ser. Dokuczała mu mała, ruchliwa i bardzo muzykalna myszka. Poczekałem, aż stanie przy pułapce i zasiadłem do gry na organach. Myszka poznała się na moim talencie i zaczęła podskakiwać w rytm muzyki, zapominając o niebezpieczeństwie. Poprosiłem Fluxa, by uruchomił pułapkę i myszka, lekko ogłuszona, była nasza! W nagrodę otrzymaliśmy

ko o popcornie, więc szybko poszedłem dalej. Na polu kukurydzy zerwałem jedną kolbę i porozmawiałem ze strachem na wróble. Okazał się ciekawszym rozmówcą od królika i nawet obiecał mi oddać swój płaszcz w zamian za jakiś fajny kostium. Zastanowiłem się...

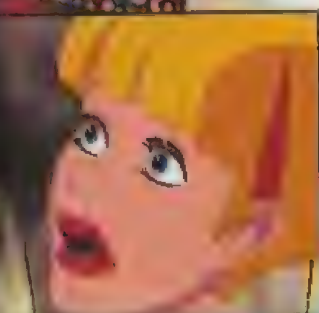
Zaciekawiły mnie odgłosy dochodzące z mleczarni. W środku zropaczona krowa bladłota, że dojarka nie działa, bo zgubiła się jakaś część. Niestety, na razie nie mogłem jej pomóc, więc jedynie nabrałem do konewki nawozu i ruszyłem w dalszą drogę. Po krótkim spacerku doszedłem do dzwacznej windy, którą obsługiwał słoń. Przypomniałem sobie, jak Trąbalski mojej ciotki Helenki bał się myszy. Włożyłem więc w łapkę od urządzenia myszkę i poleciłem ją nawozem dla orzeźwienia. Potem wszedłem do windy i uruchomiłem dźwignię. Trzeba przyznać, że słoń bardzo szybko przebiegał nóżkami...

ZANYDU

Winda zawiózła mnie do Zanydu, rodzinnej krainy Fluxa. Fajnie tu było. Najpierw poszedłem w lewo i odwiedziłem Jima, psa kulturystę. Na ścianie przeczytałem ogłoszenie o konkursie organizowanym przez firmę WACME. Wystarczyło tylko zadzwonić pod numer: Niebieski, Fioletowy, Czerwony, Pomarańczowy, Żółty, Zielony, Pomarańczowy. Niestety, jedyny telefon widziałem w pubie w Cutopii, więc musiałem tam wrócić.

CUTOPIA

W pubie miałem kłopoty z wykreśleniem numeru. Musiałem używać kombinacji klawiszy, np. żeby otrzymać kolor pomarańczowy, musiałem wci-



lije. Inspektor Rosso był pewny siebie. Gdy złożyłem zeznanie, dał mi swoją wizytówkę i puścił.

Nieraz słyszałem, że Francuzki są ład-

też go nie znalazłem, więc pozostawiał otwór w ziemi. Na dole znalazłem sztuczny nos, skrawek ubrania i chustkę zabrudzoną dziwną farbą.

Kanałami dotarłem do pensjonatu. Odzwiliśmy nie był zachwycony sposobem, w jaki dostałem się na dziedziniec i chciał dzwonić po policję. Kiedy pokazałem mu wizytówkę inspektora Rosso, natychmiast złądził i nawet zgodził się odpowiedzieć na kilka pytań. Rozpoznał też skrawek materiału jako kawałek kurtki należącej do człowieka, który wyszedł z kanału przede mną. Odzwiliśmy powiedzieli, że takie kurtki robi tylko jeden krawiec w Paryżu, niejaki Todryk. Podziękowałem za pomoc i wyszedłem.

Korzystając z telefonu przy rozkopanej jamie skontaktowałem się ze śliczną dziennikarką. O dziwo, zaprosiła mnie do swojego mieszkania. Bez zwłocznie pojechałem na Rue Jarry. Nim wszedłem na górę, zaczęłam kwiatki – trochę psioczyła na pannę Collard, ale nie zmieniało to faktu, że Nicole bardzo mi się podobała.

Apartament składał się tylko z jednego pokoju; jego lokatorka zdradziła mi kulisy swego niedosłego spotkania z Plantardem. Była bardziej bystra ode mnie – na szlucznym nosie znalazła adres sklepu z zabawkami. Kiedy pokazałem jej kawałek materiału, wręczyła mi zdjęcie, które zrobiła przy kawiarni chwilę po wybuchu. Był na nim mężczyzna w zielonej kurtce. A więc znalazłem już rysopis mordercy: wysoki, około czterdziestki, blizna na prawym policzku.

Udałem się do sklepu z zabawkami. Ekspedient rozpoznał fałszywą jako tego, który kupił kostium kłowna. Nazywał się Khan. Na odchodne sprzedawca zdemonstrował mi sztuczkę z elektrowstrząsem. Kupiłem ten bajerek. Wróciłem do Nicole i zadzwoniłem do Todryka. Gdy usłyszał nazwisko Khan, podał jego adres – hotel Ubu. Tam też się udałem.

Minałem stojących przed wejściem gangsterów i wszedłem do środka. Przy pianinie siedziała miła arystokratka starej daty – Lady Piemont. Zdradziła mi swoje intymne tajemnice dotyczące gościa o nazwisku Moerlin. Niestety, okazał się on człowiekiem z mojej fotografii. Gdy Lady Piemont usłyszała, co ma on na sumieniu, natychmiast zgodziła się mi pomóc. Fotografii pokazałem również recepcjonistę, on także rozpoznał na niej hotelowego gościa.

Zerknąłem do książki leżącej na łóżku – Moerlin alias Khan wynajmował pokój numer 22. Na ścianie wisiał klucz od pokoju obok – 21. Poprosiłem Lady P., aby pomogła mi go ukraść. Zajęta na moment recepcjonistą, a ja w tym czasie zdjąłem klucz ze ściany. Pasował do pierwszych drzwi z prawej, na piętrze.

Szybko podszedłem do okna, otworzyłem je i wyszedłem na zewnątrz. Gzyms był wystarczająco szeroki, a Khan na szczęście nie zamknął okna. Był jednak na tyle sprytny, że nie zostawił w pokoju żadnych obciążających go

przedmiotów. Postanowiłem zmykać. Uchyliłem drzwi i zobaczyłem, że właśnie wchodzi po schodach. Błyskawicznie się wycofałem i schowałem do szafy. Nie wiem, jakim cudem mnie nie zauważył. Kiedy opuścił pokój, wyszedłem z kryjówki i przeszukałem spodnie, które zostawił na łóżku. Znalazłem jego wizytówkę i puste pudełko zapalek. Zszedłem na dół i za okazaniem wizytówki zażądałem od recepcjonisty przedmiotu, który Khan umieścił w sejfie. Oczywiście, nie przychylił się do mojej prośby, ale nie dałem za wygraną. Po raz drugi pomogła mi Lady Piemont – oj, miała ta kobieta charyzmę. Okazało się, że Khan oddał do sejfu manuskrypt, który prawdopodobnie ukradł Plantardowi. Wiedziony przeżuciem wróciłem na górę i ponownie wyszedłem na gzyms. Zrzuciłem manuskrypt na ziemię i dopiero teraz opuściłem hotel. Miałem rację – gangster Guido i jego goryl wnikliwie mnie przeszukali, ale ponieważ nie znaleźli papierusa, dali mi spokój. Ja tymczasem skierowałem się do alejki, zabrawłem manuskrypt i w podskokach pomknąłem do Nicole.

Francuzeczka była żywo zainteresowana moim odkryciem, ale podobnie jak ja niewiele potrafiła z papierusa odczytać. Wiedziała jedynie, że dotyczył Templariuszy. Tu po raz pierwszy usłyszałem tę nazwę, która miała się okazać moją zmurą przez kilka najbliższych dni...

Nicole podała mi nazwisko pewnego historyka, który mógł nam pomóc w odczytaniu manuskryptu. Andre Lobineau, bo tak się ów człowiek nazywał, najczęściej przesiadywał w muzeum. Tam więc się skierowałem. Nie zastałem go, a strażnik nie był na tyle wykształcony, aby udzielić mi jakichkolwiek informacji. Ze wszystkich eksponatów najbardziej zainteresował mnie trójnóg zamknięty w szklanej gablocie. Z podpisu wynikało, że został znaleziony w Irlandii. Po konsultacji z Nicole wsiadłem w samolot i tam właśnie poleciałem.

IRLANDIA

Po długiej podróży trafiłem wreszcie do małej wioski Lochmame, gdyż to jej nazwę poznałem w muzeum. Przed barrem stał młody chłopak imieniem Maguire, którego najwyraźniej nie wypuścili do środka z racji wieku. Powiedział mi kilka interesujących rzeczy o miejscowym zamku. W barze poznałem kilku tubylców – siedzieli, gadali i sączyli piwko. Z rozmowy dowiedziałem się, że niedawno prowadzone tu były wykopaliska pod kierownictwem niejakiego profesora Peagrama. Wszyscy, łącznie z Maguirem, wskazywali na siedzącego pośrodku Seana Fitzgeralda, który ponoć był bliższym znajomym profesora. Sean długo wszystkim zaprzeczał, ale w końcu powiedział, że ma od niego paczkę, którą musi przekazać jakiemuś Marquetowi. Zdenierowany wybiegł z baru. Po chwili dał się słyszeć pisk opon i huk uderze-

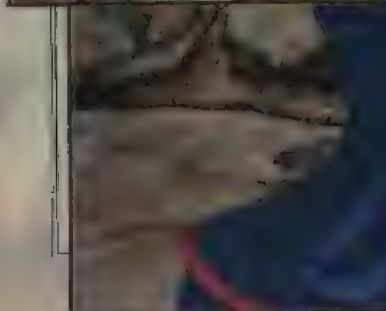
Nazywam się George Stobart. Jestem amerykańskim studentem z Kalifornii, który w wakacje wybrał się na Stary Kontynent, by odwiedzić zabytkowe stolice. Pierwszą z nich miał być Paryż. Jak się okazało, jedyną. Zmęczony długą wspinaczką na wieżę Eiffla, odpoczywałem pod parasolem małej kawiarenki. Po chwili do środka wszedł starszek z walizką. Zaraz za nim wbiegł facet przebrany za kłowna. Nim się obejrzałem, kłowni już uciekał z teczką starszego pana, a kawiarnia wyleciała w powietrze...

FRANCJA

Nie wiem, jak długo leżałem pod parasolem. Kiedy doszedłem do siebie, wstałem i rzuciłem okiem na kawiarenkę, a raczej to, co z niej zostało. Nieopodal łalami zauważyłem gazetę – na jednej ze stron widniała zapisana czerwonym długopisem notatka „Salah-Dinn 1345”. Brzmiało to równie tajemniczo, co niezrozumiale. Wszedłem do kawiarni i ocuciłem kelnerkę. Starszy pan ocucił się nie dał, bo leżał przywalony połamanym stołem. No tak, Paryż to miasto ukochane przez arabskich zamachowców. Ledwo wyszedłem na zewnątrz, zostałem zatrzymany przez po-

no, ale zjawisko, które ujrzałem przed kawiarnią, przechodziło wszelkie wyobrażenia. Na widok długonogiej brunetki z aparatem fotograficznym moje serce zabiło mocniej. Starając się wypaść jak najlepiej, podszedłem i przedstawiłem się. Nazywała się Nicole Collard i była fotoreporterką paryskiego dziennika „La Liberté”. Okazało się, że umówiła się tutaj z Plantardem, owym starszym panem, który już nie żył. Widząc moje zainteresowanie sprawą, zaproponowała mi współpracę. Bardzo mnie to ucieszyło, tym bardziej że data mi swój numer telefonu.

Po krótkiej rozmowie z robotnikami dowiedziałem się, że słowo na znalezionej gazecie to imię konia wyścigowego. Gdy kopacz odszedł, pożyczylem sobie jego narzędzie do otwierania kanałów. Przydało się w alejce, którą uciekł morderca. Rury były zbyt kruche na wspinaczkę, w koszach na śmieci



nia. Wybiegłem na zewnątrz, ale ani po Fitzgeraldie, ani po samochodzie nie było śladu. Maguire wszystko mi opowiedział – przebrany gość walnął Seana, po czym wciągnął go do Ferrari i odjechał.

Pogrzebałem trochę w otwartej skrzynce z kablami i wróciłem do baru. Wydarzenie nie wzruszyło żadnego z bywalców. Jednemu z siedzących za kontuarem postawiłem piwo, a kiedy podniósł szklankę do ust wyciągnąłem mu spod łokcia ręczniczek. Facet siedzący w kącie był kłusownikiem. Bawił się kawałkiem drutu. Kiedy położył drut na stole, zabrałem go. Podszedłem do baru i zamówiłem piwo. Barman nie mógł zrealizować mojego zamówienia, gdyż popsuła mu się pompa. Na domiar złego, siedział również zmywarka do naczyń. Wyłęgitymowałem się barmanowi wizytówką Moerlina. Kiedy zobaczył, że

się pięć niewielkich dziurek. Wszedłem do nich i wygładziłem proszek, który znalazłem w sakwie stojącej na stole. Wróciłem do piwnicy w barze, odkręciłem kran i namoczyłem ręczniczek. Pędem pobiegłem z powrotem do świątyni i wycisnąłem z niego wodę na owe pięć dziurek. Proszek zastępnym „odlewem” i włożyłem go w panel ścienny. Otworzyło się przejście...

ZNÓW FRANCJA

Po powrocie do Paryża opowiedziałem wszystko Nicole, a potem udałem się na komisariat. Dowiedziałem się, że dochodzenie w sprawie wybuchu w kawiarni zostało zamknięte. Posterunkowego zapytałem, czy słyszał coś o Jacquesie Marquet. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu otrzymałem nawet adres, pod którym aktualnie przebywał –



czu Baphometa. W chwilę później Marquet został zamordowany.

Po kolejnej wizycie u Nicole skierowałem się do muzeum. Tym razem zastałem pana Lobineau. Opowiedział mi wiele ciekawych historii dotyczących zakonu Templariuszy. Ja tymczasem zacząłem się zastanawiać, jak ochronić ów trójnóg stojący w gablocie, bo jeśli wierzyć temu, co mówił Marquet, tej nocy miał zostać skradziony.

wieszono wielu Templariuszy. Na dziedzińcu popisywał się zongler. Nie mogłem pojąć, dlaczego ci ludzie tak stoją i się w niego wpatrują. Poprosiłem go, aby pozwolił mi pożonglować. Niestety, nie wyszło. Zaczepiłem siedzącego obok policjanta. Gdy pokazałem mu nos kłowna, dał mi radę co zrobić, aby rozbawić publiczność. Znow zabrałem zonglerowi pileczki. Znow mi nie wyszło, ale korzystając z podpowiedzi żandarma sprawiłem, że gapie zaczęli się śmiać. Zawstydzony zongler odszedł, zostawiając jedną z pileczek. Oddalił się także policjant, więc mogłem już zejść do kanałów.

Na dole ujrzałem łódź i trzy pary zamurowanych drzwi. Na jednych widniał

THE BLOODY SWORD SHADOW OF THE TEMPLARS

jestem elektrykiem, poprosił mnie o naprawienie popsutych urządzeń. Zmywarka była w porządku, tylko wtyczka nawaliła. Włożyłem drut i znowu wszystko działało. Zszedłem do piwnicy obejrzeć pompy. Było tak ciemno, że zdołałem wypatrzyć jedynie dźwignię w ścianie. Pociągnąłem ją i wyszedłem na dwór. Otworzywszy kratę, ujrzałem zmierzającego w moją stronę człowieka. To był Khan! Kiedy do mnie mówił, czułem, że nogi się pod mną uginają. Na szczęście zapytał tylko, czy nie znalazłem przypadkiem jakiegoś diamentu. Oczywiście, odpowiedziałem przecząco. Zszedłem ponownie do piwnicy i znalazłem... Tak, klejnot, o który przed chwilą pytał Khan. Był to diament, który wykopał profesor Peagram. Przed wyjściem zabrałem jeszcze latarkę.

Udałem się do zamku. Przy murach stał wóz z sianem. Wleśniak czytający książkę okazał się krewnym Seana Fitzgeralda. Na wieść o wypadku popędził do... baru. Wspiąłem się na sam szczył stogu siana. W niewielki otwór w murze wcisnąłem narzędzie do otwierania kanałów i po tym prowizorycznym schodku wspiąłem się na mury. Na dziedzińcu buszowała koza. Gdzie się nie ruszyłem, zawsze dostawałem kuksańca. Postanowiłem ją przechytrzyć. Udałem, że chcę zejść po drabinie. Kiedy już mnie dopadła, szybko wstałem, pobiegłem na drugą stronę i przesunąłem starą maszyną rolniczą. Koza zaplątała się w nią i już mi nie przeszkadzała.

Trafiłem do świątyni. Od razu zaintrygował mnie posązek stojący naprzeciwko czegoś, co wyglądało jak drzwi. Był jednak za ciężki i przy próbie podniesienia osunął się z hukiem na ziemię. Gdy postawiłem go w początkowej pozycji, zobaczyłem, że na ziemi pojawiło

się pięć niewielkich dziurek. Wszedłem do nich i wygładziłem proszek, który znalazłem w sakwie stojącej na stole. Wróciłem do piwnicy w barze, odkręciłem kran i namoczyłem ręczniczek. Pędem pobiegłem z powrotem do świątyni i wycisnąłem z niego wodę na owe pięć dziurek. Proszek zastępnym „odlewem” i włożyłem go w panel ścienny. Otworzyło się przejście...

szpital miejski. Nim tam pojechałem, pokazałem jeszcze pudełko po zapalnicach – powiedział mi, że jest to rzadki okaz pochodzący z Azji. W szpitalnej recepcji okazałem wizytówkę Khana – pielęgniarka powiedziała mi na którym oddziale leży Jacques Marquet. Poszedłem w lewo. Mimo iż wozy wyglądał dość pocztwie, postanowiłem zrobić mu psikusa. Wyciągnąłem z kontaktu wtyczkę odkurzacza. Kiedy poszedł zobaczyć, co się stało, zająrałem za drzwi, których pilnował – znalazłem kiel tekarski. W przebraniu wyszedłem do hallu. Zagadnąłem poważnie wyglądającego doktora. Kazał mi oprowadzić po szpitalu nowego asystenta inżyniera Benoit. Zaprowadził mnie na oddział, gdzie leżał Marquet. Ciemnoskórej pielęgniarkie powiedziałem, że przyszedłem na obchód. Dała mi przyrząd do mierzenia ciśnienia. Ponieważ nie miałem pojęcia, jak się z nim obchodzić, dałem go asystentowi i kazałem przebadać Erica – pacjenta leżącego na pierwszym łóżku z prawej. W tym czasie przekonałem strażnika, że muszę wejść do izolatki.

Wewnątrz leżał Jacques Marquet we własnej osobie. Będąc na łożu śmierci, wypowiadał mi wszystko, co wiedział o Templariuszach. Nie było tego dużo, ale zawsze coś. Szczególnie ważną wydawała się wzmianka o Mie-

Kiedy strażnik nie patrzył, otworzyłem okno. Bardzo nie podobał mu się zapach dochodzący z ulicy, więc poszedł je zamknąć. Wykorzystałem ten moment i schowałem się w mumii.

W nocy przyszli złodzieje. Byli to oczywiście Guido i jego gruby kolega. Opuściłem swoją kryjówkę i zrzuciłem im na głowę wielki stęp totemowy. W międzyczasie pojawił się jeszcze jeden złodziej, któremu udało się ukraść trójnóg. Jak dowiedziałem się rano, była to Nicole. Po wysłuchaniu jej usprawiedliwienia, które oczywiście przekonało mnie, pojechałem obejrzeć Mount-façon – miejsce, gdzie w XIV wieku spalono i po-



jakiś napis, więc puknąłem w nie delikatnie narzędziem do otwierania kanałów. Pociągnąłem za odkryty lewarek, ale to nie wystarczyło. Wyciągnąłem z łodzi hak i przyczepiłem do lewarka. Następnie przydługając hak, doszczętnie rozwałem drzwi.

Już miałem zejść po schodach na dół, gdy nagle usłyszałem jakieś głosy. Zerkałem przez dziurę w ścianie – na dole trwało spotkanie Templariuszy! Kiloro z nich spotkałem już wcześniej. Radzieli nad zaprowadzeniem „nowego porządku” i odnalezieniem Miecza Baphometa. Kiedy odplynęli, zszedłem na dół. Na piedestale postawiłem trójnóg, a na nim diament Peagrama. Promienie świetlne, które w tym momencie się pojawiły, wskazywały kilka





liter układających się w słowo MARIB... Była to nazwa niewielkiej miejsciny w Syrii. Bezwzględnie kupiłem bilet na samolot i poleciałem do Azji.

SYRIA

Cale miasteczko składało się z bazaru i kilku prywatnych mieszkań. Po schodach dotarłem do sprzedawcy dywanów. Kiedy pokazałem mu pudełko po zapalniczkach, wpuścił mnie do klubu „Alamut”. Postanowiłem wstąpić do toalety. Niestety, była zamknięta na klucz. Treść kartki wiszącej na drzwiach przetłumaczył mi Ultar, siedzący za kontuarem. Rozpoznał też Khana na zdjęciu. Dowiedziałem się, że morderca zna moje nazwisko i właśnie mnie szuka. Wróciłem na bazar i przyjrzałem się narpędzi, które trzymał w ręku sprzedawca kebaba. Była to szczotka, której poszukiwał barman z klubu.

Zapytałem małego chłopca, jak ją zdobyć. Za odpowiedź musiałem drogo zapłacić – straciłem piłeczkę żonglera. Wróciłem do sprzedawcy kebaba i powiedziałem mu zdanie w tutejszym języku, którego nauczył mnie chłopczyk. Efekt nie był taki, jakiego się spodziewałem, ale sprytny małeczy wykorzystał moment, kiedy nikogo na straganie nie było i ukradł szczotkę. Dostałem za nią od barmana klucze od toalety. Wszedłem tam i tymi samymi kluczami otworzyłem wiszące na ścianie pudełko. Zabrałem z niego trochę papierowych ręczników.

Wróciłem do straganu młodego chłopca. Kol nie dał się pogłaskać i uciekł na wyższą półkę. Szybko naciśnąłem dzwonek. Wyszedł ojciec młodego sprzedawcy. Piłeczka, którą bawił się chłopczek, przestraszyła kota tak, że strącił z półki figurkę. Kiedy wytarłem ją zasmażaną chusteczką do nosa, zaczęła wyglądać naprawdę staro. Na tyle staro, że turyści przechadzający się po bazarze kupili ją za kilka doliów. To wystarczyło na honorarium dla Ultara – zgodził się zawieźć mnie do Głowy Byka. Niestety, taksówka nie była na chodzie. Pasek klinowy zastąpiły papierowe ręczniki i można było jechać.

Długo trwało, zanim dostałem się na szczyt góry. Ulatem suchą gałązkę, dowiedziałem do niej resztę roczników i przy pomocy tak skonstruowanej liny zszedłem na niewielką półkę skalną. Oględziny ścian skalnych zaczęły odkrywać mechanizm otwierającego tajną groty. Kiedy wszedłem do środka,

drzwi natychmiast się zamknęły. Na domiar złego, znalazłem ciało człowieka zmarłego tu jakiś czas temu, najprawdopodobniej z głodu lub odwodnienia. Był to Klausner – Templariusz rodem z Niemiec. Matne były moje widoki. W kieszeni jego kurtki znalazłem soczewkę. Na ścianach widniały dwa freski, będące najwyraźniej jakąś mapą. Wydało mi się, że wskazują na Anglię. Nagle drzwi się otworzyły. Stał w nich Khan...

Po krótkiej rozmowie z żalem w głosie stwierdził, że musi mnie zabić. Ale chcąc okazać mi szacunek, najpierw wyciągnął rękę. I to był jego błąd. Potraktowałem go prądem, a następnie bez zastanowienia skoczyłem ze skały. Na szczęście trafiłem w dach samochodu Ultara. Dojechałem do Manib, a stamtąd na lotnisko i do Paryża, do Nicole.

HISZPANIA

Po złożeniu relacji i kolejnej wizycie w muzeum u Andre Lobineau poleciałem do Hiszpanii, do posesji rodziny Vasconcellos, której przodkami byli podobno znamienici Templariusze. Ogrodnik Lopez był bardzo nieprzychylnie nastawiony i nie chciał mnie wypuścić do hrabiny. Przyrzędem do pomiaru ciśnienia zablokowałem mu szlauch. Kiedy był zajęty sprawdzaniem kurków, wszedłem do środka. Psy się chudziły, więc schowałem się za zbroję. W odpowiednim momencie wbiegłem na schody.

Hrabina również była zdziwiona moim własniciem, ale po dłuższej chwili udało mi się namówić ją do współpracy. Pokazała mi rodzinne mauzoleum. Po odsunięciu Biblii okazało się, że znajdowała się pod nią dziwna szachownica. Lopez skoczył po pionki, a hrabina w międzyczasie opowiedziała mi historię Don Carlosa – członka rodu Vasconcellos, który stał najwyżej w hierarchii Templariuszy. Figury ustawiłem tak, aby biały król dostał mata, a czerwony nie był szachowany. Otworzyła się śluzka w ścianie. Znalazłem w niej trzynastowieczny kielich. Hrabina pozwoliła mi go zabrać. W zamian musiałem obiekać, że odnajdę miejsce spoczynku zaginionego Don Carlosa i jego dzieci.

I JESZCZE RAZ FRANCJA

Od razu udałem się do Mountfalcon. W kościele spotkałem księdza i poprosiłem go o wyczyszczenie kielicha. Kiedy go szorowałem, włożyłem w dłoń posąg soczewkę i spojrzałem przez nią na witraż. Moim oczom ukazał się wizerunek Jacquesa de Molay palonego na stosie. Od księdza odebrałem czysty już kielich. Nie było na nim żadnych inskrypcji, ale ksiądz zwrócił moją uwagę na grób znajdujący się w rogu katedry. Obejrzałem go dokładnie. Należał do Don Carlosa. Odnalazłem na nim odnośniki do Biblii, które zapamiętałem.

Andre powiedział mi o wykopaliskach w Paryżu, na których odnaleziono jakąś statuę Baphometa. Natychmiast się tam udałem. Chwilę pogawędziłem z robotnikiem, zwracając szczególną uwagę na wiadro z farbą. Zszedłem do piwnicy i zagadnąłem strażnika. Dał mi klucze od toalety. Wewnątrz

obejrzałem i wziąłem mydło z umywalki. Oddisnąłem w nim jeden z kluczy otrzymanych od strażnika. Do powstałej formy wysypałem resztkę proszku, który przywoziłem z Irlandii, a całość poleałem wodą. Otrzymałem fałszywy klucz, tylko że trochę za miękki i za jasny. Oddałem prawdziwe klucze i zadzwoniłem do Nicole. Ublagałem ją, aby za moment oddzwoniła i poprosiła robotnika do służawki. Wyszedłem na górę i powiedziałem robotnikowi, że ma telefon. Kiedy odszedł, pomalowałem fałszywą farbą. Ponownie wziąłem prawdziwe klucze i w toalecie podmieniłem je. Aby strażnik nie poczuł w palcach różnicy, przekręciłem dźwignię klimatyzacji do poziomu niskiej temperatury. Jeszcze raz zadzwoniłem do Nicole. Chwilę pogadałem ze strażnikiem i dopiero wtedy oddałem mu klucze. Kiedy wyszedłem na górę, odezwał się telefon. Strażnik wyszedł, aby poprosić robotnika, a że ten był onieśmielony poprzednią rozmową z Nicole, dość długo się przekomarzał. Wykorzystałem ten moment i zszedłem za dół, aby otworzyć drzwi do strzeżonych wykopalisk, gdzie obejrzałem straszny wizerunek Baphometa i mozaikę na podłodze. Postawiłem na niej kielich. Mym oczom ukazało się jakiegoś stare zamczysko. Nim pojechałem go szukać, wróciłem do Hiszpanii wypieścić obietnicę daną hrabinie.

PONOWNIE HISZPANIA

Hrabina nie była zachwycona – nie wiadomo było, gdzie leżą dzieci Don Carlosa. Coś mi mówiło, że należy ich szukać właśnie na terenie posesji. Poszedłem do mauzoleum. Wziąłem Biblię. Niestety, była po hiszpańsku. Za pomocą tyczki zamknąłem okno, następnie natoczyłem na nią chustkę i podpaliłem ją od świeczek stojących na stole. Nareszcie mogłem zapalić wielką świecę. Wypaliła się bardzo szybko, odlatując kluczyk. Wracając do hrabiny zdjąłem ze ściany lustro. Pani domu pomogła mi odczytać Biblię. Mówiła coś o jakiejś studni. Lopez twierdził, że kiedyś tu była, ale teraz nie ma pojęcia, gdzie może się znajdować. Podpowiedział mi natomiast, jak jej szukać – zerwał z krzewu rosnącego w lewej części ogrodu wiknę w kształcie litery „Y” i trzymając ją w rękach, przemierzałem ogród. Wreszcie różdżka drgnęła. Zszedłem na dół. Zauważyłem dziwną rzeźbę. Pociągnąłem za jeden z jej kłów i, tknięty przecudem, natychmiast uskokczyłem. Ponieważ było ciemno, przy pomocy lusterka skierowałem na otwór przypominający drzwi światło słoneczne. Były to drzwi. Otworzyłem je kluczem, który wypadł ze świeczki. Wewnątrz znalazłem brakujący pionek i pozostałość po dziecku Don Carlosa...

WIELKA Brytania

W międzyczasie Andre i Nicole odkryli, że zamek, który zobaczyłem na kielichu, stoi w Szkocji. Razem z Nicole poleciliśmy do Anglii, a tam wsiadliśmy w pociąg. W przedziale jechała z nami starszuszka, która wydała mi się dziwnie znajoma. Postanowiłem trochę rozeczścić się po podrogu. Opuściłem przedział i poszedłem w lewo. Droga zastąpił mi sam gangster Guido, Zrozumiały jak wielki błąd popełniłem zostawiając Nicole samą, pędem wróciłem do przedziału. Moje obawy okazały się uzasadnione – nie zastałem ani jej, ani starszuszki. Teraz dopiero uprzytomniłem sobie, kto jedzie tym pociągiem: starszuszka to Khan, a konduktor to Eklund – morderca Marqueta. Pijacków z przedziału obok poprosiłem, aby pomogli mi dostać się na dach. Tą drogą dotarłem do wagonu obok, w którym rozgrywała się jedna z najbardziej dramatycznych i najbardziej niezrozumiałych dla mnie scen całej tej przygody. Otóż Khan, ratując życie Nicole, zaatakował Eklunda, za co otrzymał kulę. Musiałem działać szybko. Pociągnąłem za hamulec. Eklund dostał w głowę paczkami i na jakiś czas był wyeliminowany. Oswobodzając Nicole, pocałowałem ją. Miała o to żal. Chwyciłem ją za rękę i wyskoczyliśmy z pociągu.

SZKOCJA

W ruinach zamku natrafiliśmy na kolejne zamknięte drzwi. Przeszukałem pomieszczenie: ze sterty śmieci wyjąłem fajkę, kółko zębate, monetę oraz skuwkę, a ze stojącej obok maszyny korbkę i drugie kółko zębate. Oba włożyłem statuetce w oczodoły. Wizerunek dopełniłem nosem Kłowna, do pyska wrzuciłem skuwkę, w zęby zaś korbkę. Gdy zakręciłem, drzwi stanęły otworem.

Za składem prochu była świątynia Templariuszy. Odbывała się tam ceremonia otworzenia Miecza Baphometa. Brał w niej udział inspektor Rosso! Wpadliśmy w niezłe tarapaty, ponieważ Eklund zdążył się już ocieknąć po wypadku w pociągu i właśnie trzymał nas na muszce. Rosso pomógł nam zwinąć, ale przyplacił swą ofiarności życiem. Drogę zatarasował nam Guido. Rzuciłem pochodnię, a Nicole cisnęła w ogień torbę z dwoma kilogramami plastiku i przysnęliśmy. Potężny fajerwerk wstrząsnął Świątynią Baphometa i jego mioczem...

Bumse



Revolution/Virgin'96

PC DOS/Windows 2 CD
486DX2/66 8 MB RAM 15 MB HDD
SVGA SB 16 CUS

Autorowany dysyminator
175 Computer Group (PC CD) 150 zł

Za: fabuła, grafika, muzyka – wszystkie plawy klasa
Przebieg: ciekawująca pseudo-francuszczyzna; w LOT
i BASS mała była robić więcej rzeczy





SV-732
Aerospace extreme 100 W,
surround, 100-15000 Hz



SV-733
Aerospace extreme De Luxe 180 W,
surround, 100-20000 Hz



SV-734
Aerospace surround 120 W,
surround, 100-18000 Hz

**Wygląd!
Jakość!
Gwarancja!**



SV-735
Aerospace surround De Luxe 180 W,
surround, 100-20000 Hz



SV-741
Aerospace Delta 50 W,
surround, 100-15000 Hz



Dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych. Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Koszówkowskiego 42, 04-744 Warszawa Miedzyłesie, tel. (022) 15-52-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

Kochani, nie jest tak, jak sądzicie! O PHANTASMAGORIA 2 od dawna mówi się nieprawdę! Nawet sama SIERRA jeszcze to podsyca, reklamując produkt jako przerażający thriller z wszechobecną krwią, flakami na wierzchu i mózgiem na ścianach. A to po prostu nieprawda.

Wiem, dlaczego tak się stało. Wydana przeszło rok temu PHANTASMAGORIA (opis w SS'29/30) była oczywiście bardzo porządną przygodówką, z ciekawym scenariuszem, fajnie zrealizowaną, z długimi wstawkami filmowymi, do tego pierwszą grą na śledztwo kompaktach. Jednak stała się sławna z zupełnie innego powodu. To sceny przemocy, mordów i tortur spowodowały, że PHANTASMAGORIA była na ustach wszystkich – wiele sklepów odmówiło nawet jej sprzedaży, co już jest dużym sukcesem marketingowym. SIERRA zdecydowała się pójść tą samą drogą i zachwalać grę słowami: „więcej krwi, więcej przemocy, więcej seksu”, a to najwyraźniej w świecie wprowadza w błąd. Wielka szkoda, bo nawet reklama w bieżącym numerze SECRET SERVICE zapowiada coś, czego z całą pewnością w tej grze nie ma.

Wiemy już, czym nie jest PHANTASMAGORIA 2, czas powiedzieć, czym jest. Gra nosi praktycznie zupełnie inną nazwę – A PUZZLE OF FLESH i nie ma nic wspólnego z historią blondynki Adrienne i jej nawiedzonego męża. To oczywiście horror wyłącznie dla dorosłych, a nie bajka na dobranoc, ale zrobiony na najwyższym poziomie. Najpierw umiejętnie rozmiesza stereotypami, aby gracz myślał, że nie ma się czego bać, potem oswaja, pokazując atmosferę przyjaźni, braterstwa i miłości, a dopiero na koniec zaczyna się prawdziwy dreszczowiec. I wiercie mi, na ekranie jest o wiele mniej krwi niż w PHANTASMAGORIA, natomiast okrucieństwa nie ma prawie wcale. Są sceny ewidentnie niesmaczne, ale pokazane z wyczuciem. Dramatyzm budowany jest narzędziami psychologicznymi. Jeżeli graczowi uda się utożsamić z bohaterem, to będzie pocli się ze strachu, drzał z nienawiści i płakał z beznadziei.

Jak na grę dla dorosłych, w PHANTASMAGORIA 2 są sceny trochę przesadzone swą dramaturgią. Nie, nie popadam w przesadę, bo jak inaczej nazwać to, że komputer uderzył kogoś w twarz, gadającą mysz w klatkę albo sceny sado-maso z łańcuchami i pejcem w roli głównej?

Bohaterem A PUZZLE OF FLESH jest dwudziestokilkuletni technik nazwiskiem Curtis Craig, mieszkający w klasnym mieszkaniu na przedmieściach Seattle i pracujący w firmie farmaceutycznej WynTech. Rok wcześniej przez dłuższy czas przebywał w szpitalu psychiatrycz-

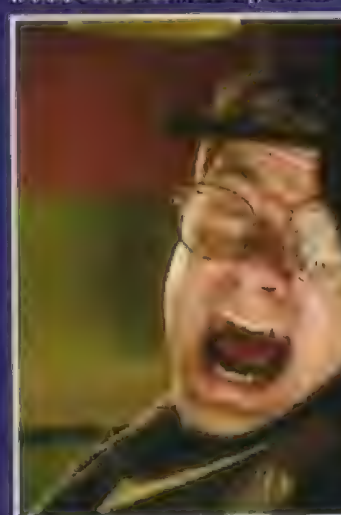
nym, gdzie wyjątkowo nieprzyjazny personel bardzo się nad nim znęcał. Ale w końcu go wyleczyli, więc można zapomnieć uraz z powodu zastrzyku w twarz czy przysławiania elektrod do głowy. Teraz niechlujny, zastraszonej Curtis gnieździ się w swojej klatce i co rano jedzie do pracy, by kłócić na komputerze raporty z produkcji leków. W tej podjeżdżającej wyglądającej instytucji pracuje jeszcze kilka osób. W miarę rozwoju akcji okaże się, że jedna z kobiet jest dziewczyną Curtisa (ta głupsza), druga to maniak seksualny, a czarnowłosego przyjaciel jest pederastą. No cóż, tak przecież w życiu bywa. Na dodatek pewien zawistny grubas wziął się za Curtisa, by obrzydzić mu życie, szef jest nad wyraz opryskliwy, a w pracy panuje atmosfera ogólnej beznadziei.

Zanim zdradzę więcej, wypada powiedzieć, na czym właściwie polega ta gra. A PUZZLE OF FLESH zrobiona jest na wzór przygodówek z filmowymi przerywnikami, które zajmują niemal 80% czasu spędzonego nad grą. Pozostałe 20% to poruszanie się po pomieszczeniach, a właściwie przechodzenie z lokacji do lokacji. Interfejs został maksymalnie uproszczony, co tylko wyszło na zdrowie – zamiast wędrować postacią po ekranie, mamy przed oczami np. fragment pokoju – klikając na określony przedmiot, bohater automatycznie wykonuje przewidzianą czynność. Sterowanie jest bardzo proste – wodzić kursorem po ekranie, a gdy ten podświetli się lub zmieni w strzałkę – kliknąć.

Wychodząc z domu nie trzeba otwierać ani zamykać drzwi, co więcej, bez portfela nie da się wyjść w ogóle. Bardzo przytomnie skonstruowany scenariusz prowadzi gracza krok po kroku – najpierw zmusza go do zapoznania się z interfejsem, potem uczy go nawijania rozmów i używania przedmiotów, wreszcie wypuszcza na głęboką wodę. I co ważniejsze, jest to wszystko zrobione bardzo prosto, bez niepotrzebnych komplikacji, ikon, opcji ani klawiszy. Oczywiście nie ma zagadek, więc w praktyce gra sprowadza się do tego, by ciągle robić coś nowego – kliknąć na przedmioty, odnajdywać nowe lokacje i rozmawiać z ludźmi. Właśnie, prowokować rozmowy, szukać ludzi chętnych do rozmów, a potem rozmawiać z nimi, ile się da. Całą historię dowiadujemy się właśnie z rozmów. Podstawą gry jest więc

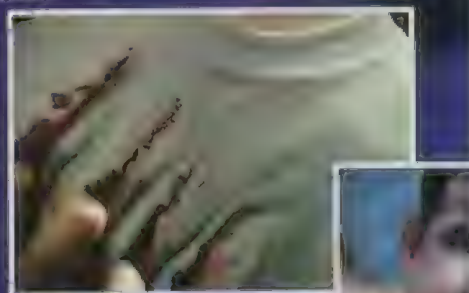
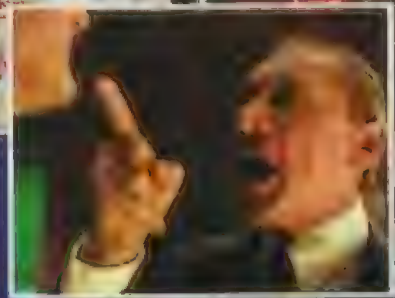
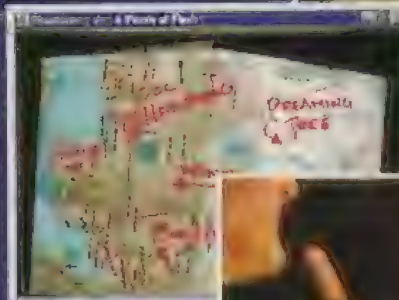
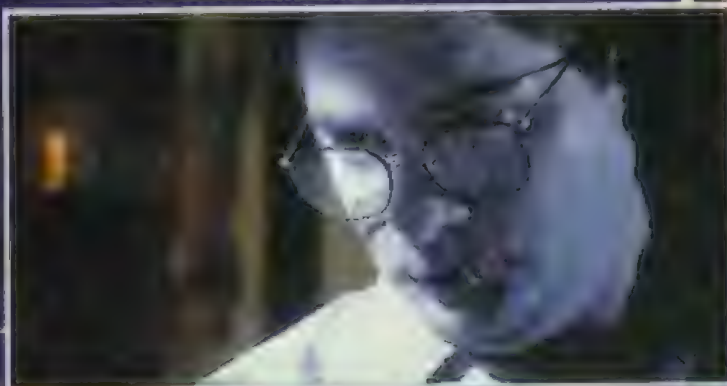
interakcja, natomiast czynności gracza, oprócz klikania na rozmówców, sprowadzają się do zbierania przedmiotów i ich używania – co z reguły prowadzi do kolejnej rozmowy. Mocno to podkreślam, gdyż właśnie klikanie przedmiotami na ludziach jest najczęstszą akcją do wykonania.

Wiodąc swe potargane życie w ciele Curtisa dowiesz się, że chło-



plina miał nietatwe dzieciństwo. Jego ojciec został zastrzelony przed własnym domem, a matka wariatka znęcała się nad nim fizycznie i psychicznie, aż wreszcie któregoś dnia się powiesiła. Sierotę przygarnął szef firmy WynTech, gdzie pracował ojciec chłopca, i przystosował go do wykonywania nieskomplikowanych prac. A skąd choroba nerwowa Curtisa? Po części z powodu trudnego dzieciństwa, ale... prawda wyjdzie na jaw dopiero później. Nie wiem, czy wypada odstaniać tajemnice gry, ale ten horror nie skończy się normalnie. Okazuje się, że w piwnicy budynku WynTech znajduje się przejście do innego świata, gdzie mieszkają okrutne monstra. To one mordują ludzi i straszą biednego, roztrzęsionego chłopca.

...niestety, można dostać w mordę, a jak partnerka jest zmyślna, to i usta potrafi nam zdrtawać!



Czy zastanawialiście się co się stanie, jeżeli śpiącej narzeczonej wbije się znicznacka cyrkiel w pośladki?




A person is holding a piece of paper with a small drawing on it. The drawing appears to be a simple sketch of a person or object. The person is wearing a dark shirt and is looking at the paper. The background is dark and out of focus.

TASMAGORIA 2

JIZZLE OF FLESH

Widzimy, że doktor uważnie go słucha i udziela rad, ale traktuje całą sprawę jak zwykłą chorobę psychiczną i oczywiście nie wierzy w brednie nawiedzanego wariata. Pod koniec gry sama pada ofiarą demona, a o morderstwie, podobnie jak i w poprzednich przygodkach, zostaje posądzony właśnie Curis. Ważną tu rolę odgrywa pani detektyw, która

Martinez
P.S. Jeśli ktoś naprawdę chce zobaczyć coś tak niesmacznego i obrzydliwego, że od razu zgłasza karę śmierci dla morderców i gwałtcieli, niech odwiedzi stronę www.shownomercy.com. I trzyma się mocno, jeśli wieksza torba.



Rank	Team	Score	Time	Points
1	Sierra '96	4860x/4100	5:22	100
2	Sierra '96	5:18	100	90
3	Sierra '96	5:18	100	80
4	Sierra '96	5:18	100	70
5	Sierra '96	5:18	100	60
6	Sierra '96	5:18	100	50
7	Sierra '96	5:18	100	40
8	Sierra '96	5:18	100	30
9	Sierra '96	5:18	100	20
10	Sierra '96	5:18	100	10

...rozpocząć bardziej dynamiczną zabawę...

A man with dark hair and a mustache, wearing a blue quilted jacket, stands in front of a wall. On the wall behind him are several coiled ropes or cables, one of which is red. The lighting is somewhat dim, and the image has a slightly grainy quality.

W Kościejowie
znów nabył miesz-
kańców. Ach co za
pech nie będzie nie-
długo kogo zabić!

podpisać twój ojciec. Co za głupota! Wróć do domu i zastanów się, w jaki sposób dostać się do zabarykadowanego staruszka.

Chwyć wózek do mebli i przesuń na nim kredens w dużym pokoju, dzięki czemu będziesz mógł wyłączyć alarm. Teraz tylko odkręć śrubokrętem Philippsa krąg w oknie pokoju ojca i już możesz z nim pogadać. Łaskawie podpisz ci kartki. Wróć do pomocnika rzeźnika i pokaż mu je, a dostaniesz mięso.

Teraz idź do szkoły i włącz dla zmyłki alarm przeciwpożarowy. Korzystając z okazji, zabierz z garażu strażaków topór i drabinę. Zrobiło ci już późno, idź więc do remizy i podrzuć mięso pieskowi. Od razu przestanie szczekać. Facet, który pracuje do późna jako model, powie ci gdzie szukać ubrań. Przystaw drabinę do lampy ściennej z lewej strony pokoju, a dostaniesz upragnione trofeum. Męczące zadanie. Najwyższy czas na sen.

CZWARTEK

Daj Jimmiemu gazetę i udaj się do Strażnika Łoży. Pochwali cię i wyznaczy następne zadanie – musisz włamać się do salonu fryzjerskiego i skraść tyczkę. Odwiedź Ednę i z szuflady po lewej stronie kontuaru zabierz śrubokręt. W sklepie za pieniądze z nagrody kup klucz nasadowy i taśmę izolacyjną. W nocy udaj się do fryzjera. Zamknij drzwi nie są przeszkodą. W końcu nie na darmo oglądało się filmy sensacyjne. Oklej szybko taśmą, a potem uderz w nią czymś ciężkim, np. toporem strażackim. Gdy wejdziesz do środka, wyłącz oświetlenie tyczki przycisnął na ścianie i odkręć ją za pomocą śrubokręta Edny.

PIĄTEK

Pamiętaj o gazecie! Idź na wyprzedzanie ciasteczek, odbywając się w szkolnej sali gimnastycznej. Siedzi tam parę znużonych kobiet, które chętnie z tobą pogawędzą. Z rozmowy dowiesz się, że ktoś podpalił stację telewizyjną. Jeżeli bardzo się skłamałeś, że Stephanie, to możesz ją odwiedzić. Oczywiście od ciebie zależy rozwój sytuacji.

Strażnik Łoży wyznaczy ci następne zadanie. Masz podpalić bar Edny. Nie przypało ci to do gustu, ale cóż, cel uświęca środki... Poza tym okazało się, że podczas ostatniej misji nie zabezpieczyłeś dobrze drutów i fryzjera poraził prąd. Biedaczek... W nocy idź pod bar Edny i włam się do środka tak samo, jak do fryzjera. Za kontuarem leży przykrywką do ciasta. Weź ją, posmaruj klejem i zakryj nią alarm przeciwpożarowy, którego czujnik

znajduje się na suficie. Uruchom frytkownicę i podpal gaz zapalnikami. A teraz uciekaj – nie chcesz chyba skończyć jako żywa pochodnia?

SOBOTA

Znów Jimmy i gazeta. Edna, zrozpaczona tym co się stało, poświęca Karen i siebie. Pomyślałeś, że mógłbyś zrezygnować z wykonywania zadań Łoży, gdyby nie fakt, że śliską w tej grze było życie twoje i Stephanie. Zresztą Strażnik Łoży wcale się nie przejął. Powiedział, że niedługo otrzymasz specjalne zaproszenie z Łoży. Będzie wyglądało bardzo charakterystycznie i z pewnością je rozpoznasz.

Idź do Stephanie. Ktoś ją zamordował. Pozostały z niej tylko kawałki szkieletu. Tuż obok leży specjalne zaproszenie do Łoży. Strażnik jednak stwierdził, że to pomyłka. Prawdziwym zaproszeniem jest rdzeń kręgowy Stephanie! Zaczynasz podejrzewać, że to nie twoja ukochana padła ofiarą morderstwa...

Udaj się na cmentarz, do grobowca rodziny Pottsdam. Po drabinie wejdź na dach i rozbij szybę łopatą. Uważaj, bo w środku czeka na ciebie potworny „piesek”. Otwórz sarkofag i zabierz resztki szkieletu. Zanieś je Strażnikowi. Teraz dopiero jesteś godny przyłączenia do Łoży.

ŁOŻA

Chwilę pogadałeś z małym człowieczkiem. Wychodząc z głównego hallu wpadłeś w jakąś dziurę. Długo się staczałeś, aż w końcu wyślizgowałeś w dziwnym korytarzu zbudowanym ze ścian przypominających ciało. Zabił wszystko w pobliżu. W komnacie z oczami zniszcz największe oko, a wydostaniesz się na pierwsze piętro.

PIERWSZE PIĘTRO

Znalazłeś się w hallu, w którym jest troje drzwi. Wybierz te z lewej. Za nimi jest dziwna przebiegalnia, w której siedzi portier. Za jedyne 5 dolarów oczyści ci ubranie z silnie toksycznego kwasu. Nie masz kasy, więc idź do jadalni za środkowymi drzwiami. Z kuchni zabierz kanapkę i szynkę, a z podłogi podnieś kawałki mięsa. W barze w salonie wypij silne piwo. Zabił swojego sobowtóra i zabierz mu kluczyk do kasy baru. W środku są dwie banknoty, 5 i 200 dolarów. Podreperuj swoje siły piwem. Oczywiście, nie jest ono tak kaloryczne jak wielka kanapka.

Wróć do portiera, zapłać mu, a oczyści ci ubranie. Jeśli go zasklejesz, zyskasz strzelbę. Przewieś tę na drugi kolek od lewej, a otworzą się tajemne drzwi. Ze schowka zabierz amunicję i kosę. Podłub przy przetłaczniku w przebiegalni, dzięki czemu odblokują się drzwi. Przejdź do sali bilardowej. Wykonaj gumę do żucia, a następnie zabierz patkę i kij bilardo-

Kontynuujemy krwawą zniwa w miasteczku Harvest.

Jeżeli przerwałeś grę łam, gdzie my opis w SS'42, to teraz udaj się do siedziby Łoży. Strażnik powie, że tym razem musisz zarysować Tuckera pana Johnsa. Najpierw jednak podenerwuj szeryfa. Zrób w sklepie kopię książeczki czekowej i listu Boyle'a, a następnie idź do baru Edny, gdzie szeryf zwykle spędza popołudnia. Pokaż mu kopie, ale bądź ostrożny. W zamian za dokumenty szeryf da ci kartę Jednego Darmowego Wyjścia z Więzienia.

Udaj się do kaplicy. W hoku znajdziesz księgę z nazwiskami zmarłych. Podobną księgę zabierz z notatu. Nazwiska w obu księgach pokrywają się! Zapytaj o to właściciela notatu (i prosektorium), a następnie pokaż mu obie księgi. Kiedy powiesz, że morduje swoich gości, rozwiścieczony rzuci się na ciebie ze skalpelem. Zabił go w samoobronie kijem baseballowym. Wychodząc z prosektorium zabierz kiej.

Blisko poczty znajdziesz klucz do włazów kanalizacyjnych. Natrzyj go smarowidłem z fazyenki „tasciów” i wyjmij. Kiedy zapadnie zmrok, wybierz się na cmentarz. I kogo tu widzisz? Swego przysięgłego teścia kopiącego grób przy

świećle księżycu. Podobno dla katka, którego zapomniał...

Cóż, idź do pana Johnsa. Kluczem otwórz właz i zjedź do podziemi. Łopatą rozbij zniszczoną ścianę, a znajdziesz się w garażu. Zabierz wózek do mebli, widły oraz oryginalny śrubokręt Philippsa, świetny do wykonania zadania.

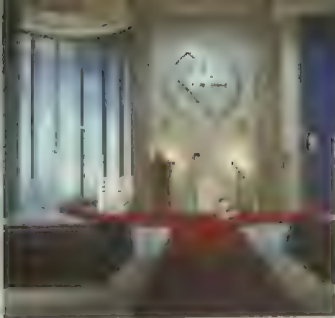
Strażnik Łoży pogratuluje ci i zleci następne misje – kradzież części ubioru strażaków. Należy ci się wypocinek...

ŚRODA

Pobudka o świcie i kolejna misja. Wychodząc z domu, nie zapomnij dać Jimmiemu gazetę. Wstąp do baru Edny, a dowiesz się, że tej nocy w tajemniczy sposób zniknęła jej córka Karen. Ach, więc Pottsdam nie zakopywał kotka... Pobiegnij szybko na cmentarz. Przesuń stół i rozkop znajdujący się pod nim grób. Ufff, zdążyłeś. Karen uratowana! Dziewczynka potwierdzi, że została porwana przez Pottsdama. Podnieś leżące na ziemi zapalnik i zaprowadź małą do baru. Edna ucieszy się i da ci w nagrodę aporę sumkę.

Czas wykonać zadanie. Ale przecież strażacy mają psa! Idź więc do pomagiera rzeźnika i poproś go o kawałek mięsa. Zamiast towaru da ci talon, który musi





W tej grze błagania o litość są dla
się śmieszyc jej twórców, więc co
nami proponują - FATALITY??



wy. Dalej przedostaniesz się tylko dzięki temu, że żyjący w wodzie potwór lubi mięsko. Z toalety zabierz DDT. Wracając, znów dokarm potworka. Za salonem znajduje się pokój z fontanną. Pijnuje go drapieżna roślina. Potraktuj chwast DDT! Nabierz wody z fontanny do szklanki. Wróć do głównego hallu. Za drzwiami po prawej znajduje

drzwi. Za drzwiami jest widownia. Zabierz dwie flagi i pójdz na zaplecze. Weź dwie deski oraz kanapkę z pudełka śniadaniowego. Na ścianie wiszą dwie maski. Przesuń białą pionowo do góry, a czarną przestaw na godzinę piętą. Otworzy się przejście.



matkę, której dzieci piją jej krew. Możesz z nimi walczyć albo szybko przejść do Kaplicy Tajemnicy Religii. Tam porozmawiaj z kapła-

raz szybko musisz znaleźć lekarza... Z podłogi podnieś lusterko. W Kaplicy Tajemnicy Piękna pozachwycaj się urodą pani o trupim wyglądzie i daj jej lusterko. Zajęta kontemplacją swej urody, pozwoli ci przejść dalej. Znajdź w Kaplicy Tajemnicy Bólu strzykawkę wyłeczy twoje dolegliwości. Jeżeli nie chcesz walczyć z miłym panem doktorkiem, to zabił nieszczęśnika na stole. Pozostaje ci tylko unieszkodliwić miłego pana w Kaplicy Tajemnicy Miłosierdzia i staruszków w Kaplicy Tajemnicy Litości. Oczywiście nie musisz tego robić, możesz w ich obronie walczyć z gladiatorem. Uważaj na dziwny pokój z telewizorami - będziesz się musiał bronić (najlepiej strzelbą) przed atakami telewizyjnych postaci. I lepiej zostawić sobie na finał co najmniej trzy naboje. Przez drzwi wejdź do Wewnętrznego Kręgu.

HARVEST

CZĘŚĆ 2

się miły pokój z kominkiem. Zalej ogień wodą. Wyjmij drewno i kocioł, a potem wejdź do kominka.

Następne drzwi są zabezpieczone pułapką z toporem. Połóż drewno na zapadni przy wyjściu i przejdź. W następnym pokoju czeka na ciebie dwumetrowy dryblas. Nie jest nastawiony przyłajnie, ale od czego masz strzelbę. Pamiętaj, że naboje są na wagę złota. Po zabicu gościa zabierz księżkę i wyjdź na drugie piętro.

WŁADZIE MISTRO

Przeszukaj popielniczki na korytarzu, znajdziesz w nich dodatkowe naboje. W pierwszym pokoju siedzi Mistrz Szachowy. Jeżeli nie rozwiążesz jego zagadki, będziesz musiał pokonać ogromną wieżę szachową. Na szczęście wystarczy przesunąć skoczka na B2, potem króla na A1 i w końcu skoczka na C4. Pokonany Mistrz popelni samobójstwo, a w jego rozrzuconej głowie znajdziesz kluczyk. Idź teraz do sali z pianinem i dobrze przeszukaj kolumny. Znajdziesz tam jeszcze jeden rodzaj broni.

Dyrektor do Spraw Członkostwa powie, że uratujesz dziewczynę, jeśli znajdziesz odpustową laleczkę. Poszukiwania rozpocznij od sali balowej. Zabił faceta pucującego posadzkę, a pistolet na gwoździe będzie twój. Zamknięte drzwi otwórz kluczem od Mistrza Szachowego. Zalew ukrytego w pokoju kłowna (takiego jak w filmie „IT”) i zabierz laleczkę, klucz z główką laleczki oraz piłę fańcuchową. Kluczem otwórz podwójne

Przejdź przez gralnie i prasowalnię. Leżące na stole zbroje Stephanie upewni cię, że idziesz w dobrym kierunku. Wejdź do pomieszczenia z cysterną, która grozi wybuchem! Połącz znalezione na podłodze trzy rurki i przesuń zawór tak, żeby nie leciała para. Wykręć kluczem zardzewiałą rurę, a tę zrobioną przez siebie podłącz do rurki okrężnej. Uff, udało się. Podnieś z podłogi klucz i otwórz nim drzwi. W korytarzu zabij strażnika. Przejdź po lewej, kładąc na niej deski. W kolejnym pomieszczeniu szybko ustaw flagi na betonowych postumentach. Dzięki temu nie zostanie zmasakrowany przez opadający sufit. Zabił strażnika i szybko wróć do drzwi. Wejdź po linie na trzecie piętro. Stephanie czeka!

WŁADZIE MISTRO

Z podestu podnieś pistolet i idź do drzwi z lewej strony. To Kaplica Tajemnicy Wewnętrznej Władzy. Połącz z sobą dwie opadające kolumny, a potem go zabił. W ten sposób zainicjujesz pierwszy test. W Kaplicy Tajemnicy Miłości Matczynej spotkasz

nam. Jeżeli dobrze odpowiesz na ich pytania, to nie będziesz musiał się bić. Prawdopodobnie odpowiedź to: „Yes, in Heaven”, „Frolic with the wombats”, „Staff” i „Trip to Brazil”.

Wejdź do pokoju z zabitymi ludźmi. Napełnij piłę berzyzną i zabierz z pudła naboje. W następnym pomieszczeniu spotkasz sprawcę tej masakry. Możesz albo z nim walczyć, albo szybko przemknąć do następnego pokoju. W Kaplicy Tajemnicy Ciężkości spotkasz swego dobrego znajomego, pana Potsdamę. Został on teraz rzeźnikiem Łoży. No proszę, jak łatwo można zrobić karierę! Wtedy, musisz go zabić. Zrobisz to jednak z dużą przyłajnością, kiedy dowiesz się, że to on wpuszczał ślepaczy Łoży do pokoju Stephanie.

W następnym pokoju mieści się, hmm, Kaplica Tajemnicy Pożądania. Za 200 dolarów możesz uniknąć walki i nswet sprawić sobie wypocinek jakiejś przyjemność. Te-

W roli marnotrawnego szefa Łoży ujrzyś pana dyrektora. Zalew natartczywego gościa, który cię zaatakuje i popadnie ze Strażnikiem.

Wreszcie możesz zobaczyć umęczoną Stephanie. Okazuje się, że wszystko, co ostatnio przeszedłeś, istniało tylko w twojej podświadomości. Chodziło o to, żeby stworzyć z ciebie idealnego serylnego zabójcę. Tak naprawdę żaden z mieszkańców Harvest nigdy nie zniżył. Prawdziwi jesteś tylko ty i Stephanie. A teraz musisz podjąć ostatnią decyzję: albo poślubisz Stephanie i będziesz żył krótko, ale szczęśliwie, albo ją zabijesz - wybór należy do ciebie...

Krupik & C(w)alinezka

Sugerowałbym aby pomysłodawca tej gry dla dobra ludzkości popchnął Se-Paku młotkiem w tył. Pęga Ass

Viralp'96
DOS/VINOWS 3.11 3 CD
486DX2/66 8 MB RAM 25 MB HDD
SVGA 50 15 55 AWE 605
Autoryzowany dystrybutor
UPS Computer Group (PC CD) 149 zł
Tę dobry interfejs, ciekawe zagadki!
Przebieg gra nie trzyma w napięciu, balansuje na granicy dobrego smaku





LORDS OF THE REALM 2

Jest rok 1268. W Anglii panuje bezkrólewie. Możni feudalowie rządzą swoimi hrabstwami, uciśkając prosty lud. Prywatne armie możnowładców pustoszą prowincje rywali, toczą krwawe potyczki w obronie kawałka gruntu czy próżnej ambicji wielmoży. Prości ludzie wyczekują króla! Wyglądają przywódcy, którzy zdołaliby zjednoczyć kraj, zakończyć krwawe właśnie między szlachtą, ustanowić pokój i sprawiedliwe rządy.

Taka właśnie historia patronuje LORDS OF THE REALM zarówno w jej pierwszej (opis SS'21), jak i dziś prezentowanej drugiej odsłonie. W przypadku LORDS 2 trudno mówić o sequele czy kontynuacji, jest to raczej remake części pierwszej z poprawioną grafiką w wysokiej rozdzielczości.

Jedyną nowością wprowadzoną do znanej z pierwszej części strategicznej

rozgrywki jest nowy sposób prowadzenia bitwy, wzorowany na przebojowym WARCRAFT 2. Teraz masz możliwość zobaczyć swe armie z bliska, odwzorowane jako widziane z góry postacie. Możesz wydawać rozkazy pojedynczym jednostkom, zaznaczać całe grupy, przemieszczać się po polu walki według swego widzimisię.

Poraża całkowita ahistoryczność a nawet alogiczność „średniowiecznego” świata. Z pewnością możliwość powołania do armii chłopów, dania mu zbroi i zrobienia z niego rycerza wywołuje ekstatę u młodych demokratów. Możliwość przetrucenia ludzi z dnia na dzień od dojenia krów do ścinania drzew czy budowania zamków zachwyci także młodych faszystów i pozostałych lewicowców. Od przedstawienia prawdziwych problemów średniowiecznego władcy LORDS 2 są równie daleko jak TPSA od obniżenia opłat telefonicznych.

Tym niemniej LORDS 2 jest w miarę spójną grą ekonomiczno-wojenną i jeśli przymknąć (a właściwie całkowicie zamknąć) oko na wyssane z palca „realia”, okazuje się grą całkiem przyzwoitą. Niewątpliwie najlepiej prezentuje się część ekonomiczna, gdyż wojskowa pozostawia sporo do życzenia. Jak sam się przekonasz po pierwszej bitwie, na nic nie przydają się szyki czy formacje. Co więcej, w bitwie nikt nie ucieka, nawet przy dużej przewa-

dze trzeba przeciwnika wyciąć do ostatniej sztuki! Jak uczy nas w „Moich bojach” Berger, wojacy na wszystkich wojnach częściej wołają czmychnąć w krzaki niż bić się do ostatka w przegranej z góry bitwie.

Na ekranie LORDS 2 prezentuje się całkiem ładnie. W wysokiej rozdzielczości ładnie wygląda plastyczna, renderowana mapa 3D. Przestały kłuć w oczy wszelkie ekrany statystyk i opcji. Grafika o niebo lepsza niż w siemniej części pierwszej.

Podobnie jak w pierwszej części, na polu bitwy rządzą oddziały strzelców: łuczników i kuszników. Piechota służy właściwie tylko do chwilowego powstrzymania wroga, aby można go było wyszłesać. W bi-



sakrę najeżdżcy, szczególnie gdy atakującym jest komputer. Wyszłesać 400, 500 czy 600 atakujących przy stratach własnych bliskich zera nie jest niczym specjalnie wyjątkowym. Atakujący ma tylko jedną przewagę nad skrytym za murami obrońcą – możliwość budowania maszyn oblężniczych. Nie ma przy tym potrzeby konstruowania wszystkich ich rodzajów. Katapulty służą do wybijania wylo-

Sierra'96

PC Windows 3.11 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: tuty
MS Command Line (PC CD)

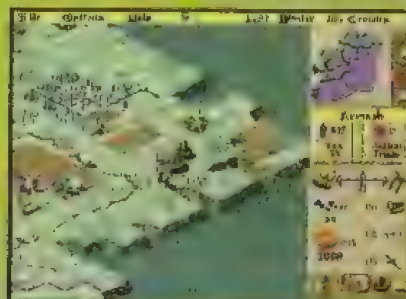
Zr: ładna grafika, fałszywe sterowanie
Przechr: zupełna ahistoryczność

mu w murze, taran do rozbicia bramy, a wieże umożliwiają bezpośrednie wtargnięcie na wały.

LORDS OF THE REALM 2 jest przyzwoicie zrealizowaną grą ekonomiczno-wojenną, opartą na klasycznym RISK-owym pomysle rywalizacji kilku graczy poprzez podbijanie na mapie kolejnych prowincji. Trzeba nie tylko kierować armiami i rozgrywać bitwy, ale także zarządzać podbitymi koloniami, kierując część środków na rozwój gospodarczy, przyrost liczby ludności i jego morale (zwiększasz w ten sposób liczbę potencjalnych rekrutów). Należy przy tym dokonywać bolesnych wyborów między powiększaniem siły ofensywnej (nowe armie) i defensywnej (budowanie zamków).

A więc kolejny raz SIERRA atakuje rynek gier strategicznych. I znowu kłapa. Choć LORDS 2 (produkt firmy IMPRESSIONS) jest chyba najlepszą ze „strategii”, pod jakimi ostatnio podpisała się SIERRA, to jednak wciąż nie jest to ugracjoniony przeboj.

Pejot



DEMO - CD 40

DEMO - CD 40



Tajemniczy świat fantazy znowu zagości w naszych domach. NEW WORLD COMPUTING po upływie ponad roku zdecydował się wydać drugą część znakomitej gry **HEROES OF MIGHT & MAGIC** (opis w SS'30). Wrażenia są znakomite, można je skwitować jednym słowem – to samo, tylko więcej. Po prostu wszystkiego jest więcej. Sześciu różnych wodzów i sześć typów miast, nowe umiejętności i budowle w miastach, nowe czary, możliwość rozbudowywania wzniesionych już budowli, w których można zakupić silniejsze potwory.

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Dodano nowe postacie i budowle, rozwinęto rozgrywkę, poprawiono też grafikę. Mapa może nie różni się specjalnie od pierwowzoru (przynajmniej w wersji pod DOS), ale za to



postacie wojowników i potworów oraz widoki samych miast są bardzo ładne i dopracowane.

Producent uwzględnił narzekania licznych graczy na kilka niedopracowanych w pierwowzorze elementów. Nie musimy już płakać, że po zwerbowaniu nowych jednostek zlewają się one w jedną kupę z innymi tego samego rodzaju. Wcześniej jeden wielki oddział nie mógł podczas bitwy obstarczyć wszystkich pól, co uniemożliwiało jakiegokolwiek kombinację taktyczną. Teraz gracz ma wybór – kupując np. kilka gryfonów może je dotychczas do już posiadanych i stworzyć jeden wielki oddział lub też zrobić z nich dwie oddzielne jednostki.

Wodzowie podczas wędrówek po planzsy zdobywają nowe, przydatne nie tylko w walce zdolności, takie jak dyplomacja, balistyka, nekromancja itp. Poza tym podczas bitew naresz-

cie możemy ich zobaczyć. Zamiast smętnego namiotu widzimy dumnie rozpartego na koniu rycerza, czarodzieja z różdżką czy wódkę.

HEROES 2

OF MIGHT AND MAGIC

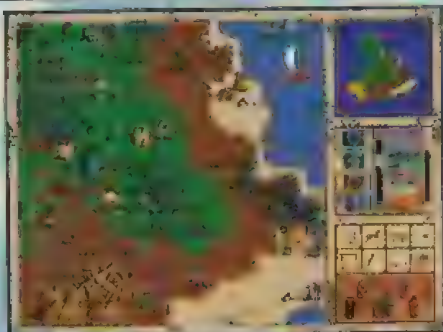
Odrębny rozdział w **HEROES OF MIGHT & MAGIC 2** stanowią miasta. Po przednio były to jedne wielkie koszary. Teraz oprócz znanych budowli pojawiły się nowe, np. targ umożliwiający wymianę towarów, statua zwiększająca dochód czy też inne, zawiązujące przystępność. Poza tym wszystkie budowle umożliwiające zakup siły orężnej można rozbudowywać, dzięki czemu powstają w nich nowe, silniejsze jednostki. Starych i nowych nie można mieszać i łączyć w jeden oddział, mimo iż należą do tego samego „gatunku”. Jednak jest na to rada – stare jednostki można modernizować, klikając na nich i wybierając komendę unowocześnienia, choć to kosztuje.

Najważniejsza wydaje się możliwość rozbudowy potencjału obronnego miasta. Możemy postawić jedną lub dwie wieże strzelnicze (nowa jakość ognia obronnego), zamek otoczyć fosą opóźniającą ruch przeciwnika, a niekiedy nawet wzmocnić mur. Tak rozbudowane miasto może zdobyć jedynie olbrzymia armia albo wódz posiadający liczne zdolności, w tym szczególnie doskonałą znajomość machin oblężniczych. Nie mniej ważną innowacją utrudniającą obronę jest możliwość otwarcia bramy i skontratakowania szeregów znicznawidzonego wroga.

OŚ AKCJI

Akcja gry w zasadzie się nie zmienia. Mamy do wyboru pojedyncze scenariusze lub całe kampanie (dwie drogi do wyboru – jasnej i ciemnej strony). Scenariusze różnią się od siebie wielkością planzsy oraz celem warunkującym zwycięstwo (trzeba coś odnaleźć, wszystkich pokonać, zdobyć wybrane miasto lub zabić konkretnego wodza). Grę zaczynamy posiadając jedno miasto, które stopniowo rozwijamy, zyskując nowe siły do zdobywania innych. Wodzowie krążąc, snując się i pływając (nie lekceważ skrzyń i śmieci pływających w wodzie – możesz zyskać

sporo złota, drewna oraz znaleźć np. mapę), gromadzą złoto, kamienie, drewno itp., ale przede wszystkim zdobywają liczne umiejętności, czary i magiczne przedmioty. Gdy napotkają przeszkodę w postaci armii zombie czy innego paskudztwa, nie zawsze dojdzie do walki. Jeżeli wódz ma spore umiejętności lub silną ar-



mię, na jego widok pierzcha większość przeciwników.

EDYTOR

Gra tak piękna i prosta, jeżeli chodzi o mechanizm rozgrywki, musiała doczekać się jeszcze jednego uzupełnienia. W końcu roku 1996 niezbędnym standardem dla gier strategicznych stała się możliwość tworzenia (czyli edycji) scenariuszy. Dlatego w **HOM&M 2** znalazł się świetny edytor umożliwiający stworzenie niebanalnego świata. I to przy pomocy prostego w obsłudze i nie wymagającego ekwilibrystycznych umiejętności (jak w innych grach) narzędzia. Jeżeli więc znużymy się kompletowa-

dzie tu coś dla siebie. „Hirdsi” to gra, która zaspokoi nie tylko wielbicieli fantazy, ale przyciągnie wszystkich domowników prostotą obsługi, niebanalnymi rozwiązaniami w planowaniu rozwoju miast czy emocjami podczas walki. W końcu wszyscy w dzieciństwie wierzyliśmy w smoki, mumie i feniksy.

Berger



niem drużyny w RPG, a palce opuchną od tasowania kart – włącz swój stary sprzęt i wkrocz do bajecznie kolorowej, rozbizmiewającej spokojną muzyką krainy potęg i magii. Każdy znaj-



New World Computing'96

PC DOS/Windows 3.11 1 CD
486DX2/66 8 MB RAM 60 MB HDD
SVGA SB 16 MB AWE

Autorizowany dystrybutor zapowiedzi: II kwartał '97
Mega (PC ED)

• Lepsza grafika, mnóstwo nowych możliwości, świetna zabawa dla całej rodziny
• Ciekawe zakłady i mnóstwo czasu

DEMO - CD'43

DEMO - CD'43





MASTER OF ORION 2 to gra o kolonizacji i podboju, rozgrywająca się w rozległych przestrzeniach kosmosu. Do swej pozycji masz całą galaktykę z kilkudziesięcioma systemami gwiazdowymi, nadającymi się do zasiedlenia. Nie jesteś jednak sam, inne kosmiczne rasy mają podobne plany, nie obejdziesz się więc bez konfliktu.

Podobnie jak część pierwsza (opis SS'8), tak i MOO 2 jest idealowo zbieżna z CIVILIZATION. Przebieg rozgrywki opiera się na takim samym schemacie. Trzeba więc budować jednostki wojskowe, badać przy ich pomocy przyległe planety, kolonizować je, a przy tym dbać o rozwój naukowy i rozbudowę własnych kolonii. Trzeba się wykazać na wielu polach działania, cały czas balansując na cienkiej linii między rozbudową sił wojskowych, a inwestowaniem w fabryki i rozwój zdolności produkcyjnych.

ZMIANY

To, co najbardziej rzuca się w oczy w porównaniu z częścią pierwszą, to oczywiście grafika. Obecnie obowiązującym standardem jest SVGA i... dosyć na tym. Gra po prostu musi to mieć. Inną sprawą

jest jakość rysunków, które możemy podziwiać na ekranie. Obecne rasy są brzydkie i sprawiają wrażenie rysowanych na odczepkę. Zupełnie inaczej jest z grafiką w bitwie czy na planszy strategicznej. Na uwagę zasługuje też: Inna dla każdej rasy oprawa muzyczna.

Podstawowe elementy rozgrywki nie uległy zmianie. Pozostało wszystko, co tak

bardzo lubiliśmy w części pierwszej: projektowanie własnych statków, taktyczne bitewki, szpiego-

podbojów. Ponieważ gra ogranicza liczebność flot, konkurencja przenosi się z ilości na jakość statków.

STAR WARS

Gwiazdy nie mają już tylko po jednej planecie – każda nadająca się do eksploracji może mieć kilka różnych: Eldorado w postaci kilku żyznych planet, małe napromieniowane kawałki żużla lub gazowe giganty.

Podstawą twojej potęgi będzie liczba skolonizowanych planet. Należy przy tym pamiętać o zachowaniu właściwych proporcji rozwoju. W pierwszym MOO roz-

dział. Odbija się to podobnie jak w CIVILIZATION, tyle że można ustalić listę rzeczy do wyprodukowania oraz ustawić produkcję ciągłą, np. ja-



kiegoś statku lub szpiega. Można także przydzielać ludzi do każdego z trzech działów: rolnictwa, przemysłu i badań naukowych. Planety mają różne charakterystyki – na jednych świetnie rośnie zieleno, na innych surowce same wyłazają na powierzchnię – trzeba tylko rozsądnej specjalizacji.

Szczególnie precyzyjnie powinniśmy kierować rozwojem swojej floty kosmicznej. Z jednej strony każdy wyprodukowany statek dość szybko staje się przestarzały, z drugiej rywale tylko czekają, aż zostawisz swoje planety bez ochrony. I nie jest dobrym pomysłem stawianie tylko na bazy obronne. Mogą one wystrzelać nadciągające forpoczty wroga, lecz nie będą w stanie długo bronić się bez wsparcia floty. Ponieważ statki kosmiczne są kosztowne w budowie, nie licząc na to, że będziesz w stanie wystawić flotę zaraz po tym, jak przeciwnik wypowie ci wojnę.

W przestrzeni kosmicznej oprócz wrogów czekają na ciebie rozmaite niebezpieczeństwa. Kosmiczne robaki, piraci i groź-

MASTER OF ORION 2

BATTLE AT ANTARES

stwo i dyplomacja. Większość poprawek w MOO2 ma charakter kosmetyczny, warto jednak powiedzieć o dwóch z nich.

Po pierwsze, na wzór MASTER OF MAGIC pojawili się bohaterowie (dowódcy statków i administratorzy planet). Gra nie staje się przez to wielkim RPG, ale jest przez to bardziej zróżnicowana i ciekawsza. Po drugie, wprowadzono silną ekonomiczną barierę na budowanie wielu statków: za przekroczenie limitu floty trzeba słono płacić, a limit wyznaczany jest przez liczbę posiadanych planet i baz kosmicznych. Niestety, jest to rozwiązanie usztywniające rozgrywkę. Nie można już zarzucać wrogów tanim sprzętem, nie można też skupiać się na rozwoju kilku posiadanych planet – należy dążyć do kolejnych

wój biegi od fazy rolniczej poprzez rozbudowę przemysłu aż do badań naukowych. W MOO2 jest już nieco inaczej. Część planet w ogóle nie nadaje się do uprawy żywności i będziesz musiał ją importować z bardziej zasobnych globów. Na szczęście zmuśny proces rozdziału zasobów przyjmuje na siebie komputer, a ty jedynie musisz pilnować globalnego poziomu produkcji oraz zbudować odpowiednią liczbę statków handlowych.

Na każdej planecie można postawić szereg budynków i urzą-

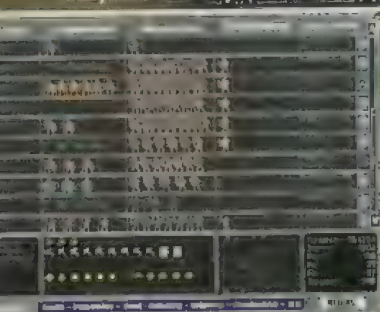


ne zjawiska naturalne, to w MOO2 chleb powszedni. Niektóre ze stworów strzegą szczególnie cennych światów, pozostałości po dawnych cywilizacjach. Z ich pokonaniem będziesz miał jednak spore kłopoty, proporcjonalnie do łupu.



GWIAZDY, MOJE PRZYZNACZENIE

Nowy MASTER OF ORION to jedna z najciekawszych gier ekonomiczno-wojennych wszechczasów. Część pierwsza wyróżniona została mianem „ciąg dalszy CIVILIZATION”, część druga zachowała wszystko co najlepsze, dodając



więcej elementów komplikujących rozgrywkę. Gra jest trudna, ale jest to trud jak najbardziej pożądany przez wielbicieli gier strategicznych. Cała idea leży w podejmowaniu właściwych decyzji! Cały czas musisz balansować między utrzymaniem na odpowiednim poziomie swojej siły militarnej a rozwojem naukowym. Co z tego, że nabydujesz dużo statków, jeśli po początkowych sukcesach napotkasz wroga znacznie przewyższającego cię poziomem uzbrojenia? Jeszcze gorzej będzie, gdy skupisz się na budowaniu fabryk i laboratoriów, zapominając o rozbudowie floty. MOO2 to gra wilków. Pokój można w niej zbudować tylko na ostrzach bagnów!

Dzięki dużej liczbie ras i losowemu rozmieszczeniu planet każda rozgrywka wygląda inaczej. Różne drogi rozwoju, rozmaite typy planet oraz znaczna dowolność w projektowaniu nowych statków urozmaicają rozgrywkę tak, że nie sposób się znudzić. Do MOO2 po prostu się wraca, próbując nowych taktyk, wymyślając nowe rasy czy po prostu szukając szczęścia w następnej rozgrywce. Gra nie jest łatwa, ale im więcej wkłada się w nią wysiłku, tym większą sprawia satysfakcję.

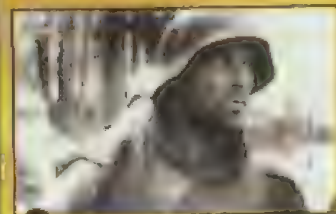
Pejrol

MicroProse '96

486DX2/66 = 8 MB RAM
SVGA = 32 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor: Lody
zapowiedź: Lody

Tak jak Gettysburg był szokiem, swego rodzaju żebrem w szkieletcie państwowości Stanów Zjednoczonych, budowanej w trakcie wojny domowej, tak Ardeny były tą chwilą powagi, w której Amerykanie przekonali się, że nie wszyscy traktują wojnę jako zabawę. Dlatego nie mamy szansy uwolnić się od brzemienia trudu rozgrywania po raz setny zmagania pod ST. VITH czy BASTOGNE.

Nowa wersja pierwszej gry z serii BATTLEGROUND różni się od pier-



W celu urozmaicenia gry, która nie przedstawia przecież całej kampanii w Ardenach (nie ta skala), dodano dwie nowe plansze (ST. VITH i ROCHEFORT) wraz z kilkunastoma nowymi scenariuszami. Mamy więc sporo pysznej zabawy, ale po doświadczeniach z WATERLOO należało się spodziewać większej staranności w grafice jednostek w trybie 3D. Zupełnym zaś niepo-



Berger to taki niepozorny gość, ale za to jaki wódz!!!

ARDENNES DELUXE BULGE BATTLEGROUND 1

wowzoru nie tylko kosmetycznymi zmianami, takimi jak dodanie nowej opcji (oddalenie w trybie 3D) czy zwiększenie liczby jednostek mogących zajmować jedno pole. Największą i bardzo istotną innowacją jest wprowadzenie liczebności poszczególnych pododdziałów, dzięki czemu wyeliminowano uproszczenia, które wcześniej budziły niesmak wielu komputerowych strategów. Teraz jednostka traci siłę stopniowo, mając szansę ocalać i działać, a nie jak przedtem – ulegać zmieszaniu lub likwidacji.

rozumieniem jest dodanie nowej skali pomniejszenia w trybie 3D, w której trudno cokolwiek zauważyć wśród bogactwa kolorów terenu.

W istocie jednak zmiany nie są aż tak wielkie, by można było liczyć na sukces nowej wersji BATTLEGROUND ARDENNES na polskim rynku. Nie kupią jej osoby posiadające pierwowzór, a i ci, którzy go nie mają, głęboko się zastanowią, zanim wyruszą do sklepu. Warto odnotować próby firmy TALON SOFT, mające na celu udoskonalanie gotowych

produktów, ale trzeba wyraźnie powiedzieć, że gracze (czyli ja) woleliby coś całkowicie nowego.

Berger

TalonSoft, Inc. '96

PC WIN 3.1/WIN 95 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 99 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16
SB AWE = GUS = MIDI

Autorizowany dystrybutor: Lody
zapowiedź: Lody
Marki (PC CD)

Za: w porównaniu z poprzednią wersją gra zyskała na realizmie
Prosta: mimo zmian, ciągle mamy to samo



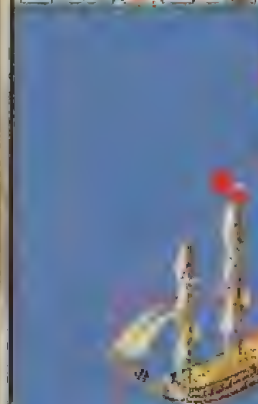


Druga połowa XVII wieku, cały XVIII i pierwsza połowa XIX to epoka wspaniałych żaglowców. To czas panowania taktyki liniowej (po raz pierwszy zastosowano ją na polu walki pod Lowestoft w 1665 r.) i okrętów liniowych podzielonych na 6 (w Anglii) lub 5 (we Francji) klas w zależności od liczby dział. Piękno tamtych dni oddaje w dużym stopniu nowa gra firmy TALON SOFT, której nie wystarczyły już lądowe zmagania znane z serii BATTLEGROUNDS.

AGE OF SAIL oferuje dwa rodzaje rozgrywek. Scenariusze (jest ich ponad 100) to klasyczne bitwy z udziałem grup okrętów, a nawet całych flot, czego ukończeniem jest scenariusz przedstawiający bitwę pod Trafalgarem. W kampanii gracz wybiera jedną z czterech nacji (Angol, Francuzik, Hiszpan, Amerykanin) i określa jeden z trzech okresów (Rewolucja Amerykańska, Potęga Angielskiej Floty, Wojny Napoleońskie) lub wszystkie trzy. Gra została też zaopatrzona w nieodzowny element współczesnej strategii – edytor. Podczas każdej batalii odgrywasz rolę admirała dowodzącego całością sił. Możesz ingerować w działania poszczególnych stateczków, ale w bardzo ograniczonym stopniu.

Cała flota jest podzielona na poszczególne eskadry różniące się kolorem flagi. Dowodzenie każdą z eskadr odbywa się poprzez wcisnięcie klawisza CTRL i wydanie rozkazu. Jeżeli rozkaz zwrotu wydany eskadrze poprzez

OT1 The Battle of Medias
File Speed Ship Reload Display



początku walki na skutek wymieszania się okrętów (tylko doświadczony kapitan zdoła zachować szyk liniowy).

Podstawowym szykiem jest linia, dająca największą szansę wykorzystania

AGE OF SAIL

całej artylerii rozstawionej na burtach. Dobrze współpracująca linia może wspierać się wzajemnie i skupiać ogień na jednym wrogu, zmuszając go do podania się. Przeciwnika wybieramy prawym kliknięciem (w ogóle całe rozkazodawstwo odbywa się w trakcie pauzy, gdyż gra toczy się w czasie rzeczywistym), a następnie dajemy okrętowi polecenie strzelania po załadowaniu dział. Gdy któryś okręt poniesie straty i zmniejszy prędkość, to inne mogą na niego wpaść, nie mówiąc już o załamaniu linii. Dlatego też przy wcisnięciu klawiszu ALT regulacja prędkości jednego okrętu

obejmuje też inne. Rozwiązaniem jest też kliknięcie na kole sterowym, co powoduje dostosowanie prędkości wszystkich okrętów do najwolniejszego.

Gdy uda się utrzymać linię, warto pomyśleć o dalekiej z nią robie. Najważniejsze to trzymać się nawietrznej, czyli mieć wiatr od swojej strony, by zapewnić sobie swobodę manewru (okręty płyną najszybciej, gdy wiatr wieje z żagla z tyłu, lekko z ukośa). Dzięki temu można spróbować szybko wbić się prostopadle w linię wroga, przy jak najmniejszych stratach czołowych okrętów. Zachowując swobodę manewru i utrzymując linię (dzięki czemu będzie można coś jeszcze zrobić) należy ostrzelać wroga w niekorzystnej dla niego pozycji (będzie miał nas od dziobów i ruf), co zmusi go do rozpaczliwych ma-

newrów. Nie ma co płakać, że wykorzystamy tu ahistoryczność gry, polegającą na możliwości strzelania z obu burt jednocześnie (nie było tylu marynarzy by obsłużyć wszystkie). Przecież dzięki temu będziemy mieli jakoby dwa razy więcej okrętów – bo przeciwnik będzie zwrócony przez dłuższy czas do nas jedną burtą. Tę taktykę sprawdził już admirał Nelson, a i ja na poziomie MEDIIUM nie przegrałem żadnej z pięciu dużych bitew (i to Francuzami przeciw lepszym Angolom).

W walkach pojedynczych okrętów, co zdarza się dość często na początku każdej kampanii, trzeba wykorzystywać przede wszystkim prędkość. Ucieczka przed wrogiem, nagły zwrot, salwa, znowu zwrot, ucieczka, zwrot po załadowaniu dział i salwa, itp., itd. To skut-

TalonSoft '96

PC Windows 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 50 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWF = GUS
Autoryzowany dystrybutor zapowiedzi: Polv
MarkSoft

Prosta obsługa, wspierana grafika
Prostota obsługi, wspierana grafika
Prostota obsługi, wspierana grafika

kuje nawet w przypadku silniejszego przeciwnika. Do dyspozycji kapitana okrętu są cztery rodzaje faszerek, jak i można wcisnąć w otwory artylerii okrętu. Podstawowym rodzajem są pełne kule – uniwersalne, ale przez to mało skuteczne przeciwko pokładowi, żaglom czy wrogiej załodze. Bardziej skuteczne są podwójne kule, ale ich zasięg (przy tym samym ładunku prochowym) jest o wiele mniejszy. Na wrogą załogę najlepsze są granaty (przy dużych stratach w ludziach okręt poddaje się prawie nieuszkodzony). Ostatnim rodzajem są połówki kul połączone łańcuchem, świetnie ścinające żagle.

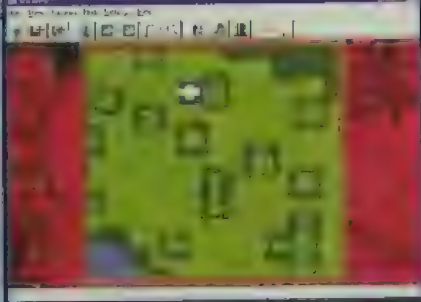
Kiedy złączą nam się gotowe scenariusze (większość to starcia z udziałem załóg kilku okrętów), można wyreżysować własną walkę. Do dyspozycji mamy wiele różnych okrętów jedenastu narodowości (np. Szwedzi, Rosjanie, Turcy, Holendrzy itp.). Budowa scenariusza jest prosta. Najpierw wybieramy strony konfliktu i tytuł utworu. Następnie z listy okrętów wybieramy kolejne jednostki i klikając prawym klawiszem na planszy ustawiamy je wśród fal (kierunek nadajemy poleceniami skrętu). Teraz wystarczy już tylko ustalić kierunek i siłę wiatru (pamiętajmy, że ustawienie NE spowoduje, że wiatr będzie wieł z tego kierunku, a nie odwrotnie) i grać!

Ta prosta w formie gra wyczerpuje prawie wszystkie elementy ówczesnego pola (a może basenu?) bitwy. Pamiętaj

o drobnych potknięciach (możliwość strzelania z obu burt jednocześnie, brak realizmu w ogniu artyleryjskim – strzela działo po działo, a tylko z rączką salwa), gra jest świetna. Żaglowce są prześliczne, a praca nad utrzymaniem linii przypomina wysiłek górnika, so-
wicie nagrodzony zwycięstwem. To dobrze, że pojawiła się taka gra, wypełniająca lukę w dostępnym asortymencie gier. Maryniści mogli do tej pory postrzelać sobie on naj-

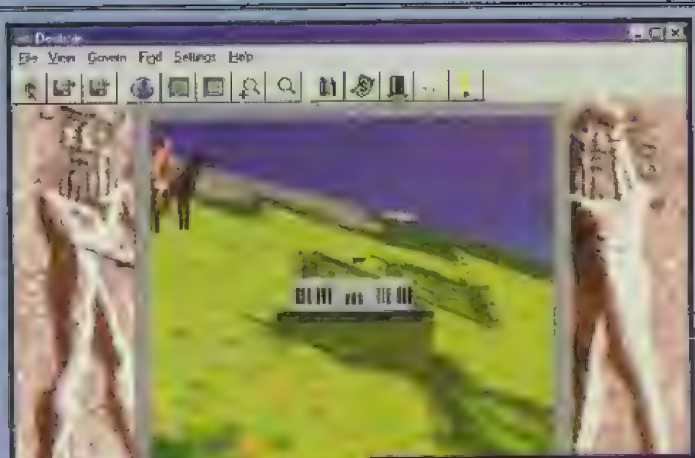
wyżej z dział pancerników lub postarować z lotników, np. w serii gier GREAT NAVAL BATTLES. Dziwnym trafem piękna epoka żaglowców rilo miała do tej pory godnego wykonania i oprawy. Firma TALON SOFT dała nam piękny prezent na koniec 1996 r.

Berger



chamianiu gry nieopatrzenie użycie opcji Restricted Map Views, to będziecie się męczyć w tym okienku aż do wynalezienia kompasu, gdyż przełączenie na mapę nie będzie możliwe. Sama mapa jest niestety bardzo niskiej jakości.

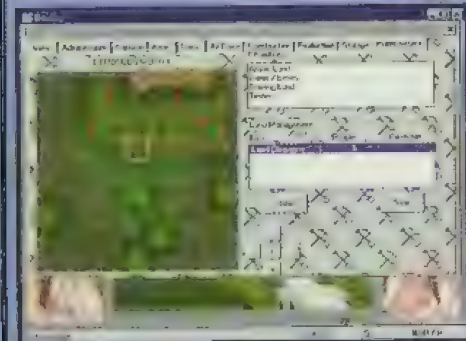
Prowadzenie badań naukowych to jeden z ważniejszych aspektów gier podobnych do CIVILIZATION. Niestety, dobre zaprojektowanie tego procesu okazało się ponad siły twórców z INTERACTIVE MAGIC. Niby opis każdego odkrycia zawiera informacje na



DESTINY

Gra reklamowana jako konkurencja CIVILIZATION 2 (opis w SS'35), wspaniała, fascynująca, oferująca bogatą fabulę, wiele scenariuszy, realizm rozgrywki... Taka reklama ma jednak, przynajmniej na mnie, działanie wręcz odwrotne, gdyż wiele promowanych w ten sposób gier okazało się produktami bez wartości. Nauczony przykrym doświadczeniem, nie oczekiwałem po DESTINY zbyt wiele, ale to, co zobaczyłem, zupełnie mnie zaskoczyło, niestety – in minus!

Po obejrzeniu intro, na ekranie pojawia się małe okienko (1/4 ekranu) z widokiem 3D na pole bitwy. W tym momencie niektórym leżało się w oku zakręci, gdyż obraz przypomina WOLFENSTEIN 3D, tyle że ten ostatni był znacznie lepszej jakości! Niestety, próba rozegrania starcia w czasie rzeczywistym na komputerze gorszym niż P133 MHz i 16 MB



RAM jest bezcelowa, gdyż wszystko wlecieło się niemiłosiernie. W dodatku w trzech wymiarach praktycznie nic nie widać, ponieważ okienko jest zdecydowanie za małe. Co prawda przełączenie na mapę oraz włączenie podziału na tury umożliwia sterowanie jednostkami i prowadzenie walki, ale jakość mapy oraz ikon symbolizujących jednostki pozostawia wiele do życzenia. Po zakończeniu starcia rozpoczyna się gra. I znów czeka nas kolejne niemiłe rozczarowanie – obszar działań również jest ukazany w wersji 3D, oczywiście tej samej jakości co bitwa, a więc nic nie widać. Jeśli przy uru-

temat możliwości rozwoju dalszych badań, ale nie zostało to do końca dopracowane. Nie ma możliwości szybkiego sprawdzenia, jakich odkryć należy dokonać, aby rozpocząć interesujące nas badania. Autorzy gry

Wszystkie potrzebne informacje na temat ludności, budowli, stacjonujących wojsk itp. są dostępne i przedstawione w dość czytelny sposób. Niestety i tu nie uniknięto niedociągnięć. Sposób zarządzania infrastrukturą miasta jest raczej uciążliwy, szczególnie przy większej liczbie

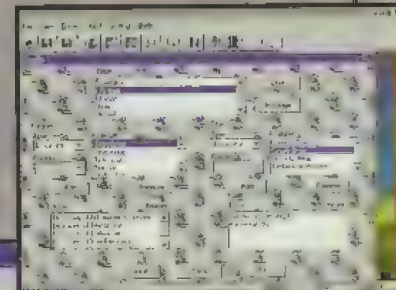


budowli. Nie ma możliwości pozbycia się wszystkich budynków danego typu na raz i każdy z nich trzeba zburzyć/sprzedawać osobno, co jest czasochłonne.

Czarę goryczy dopełnia powolność programu, który bardzo często „zapycha” się na kilka sekund. Oczywiście, wtedy nie reaguje na działania myszą, a po „odetkaniu” natychmiast wykonuje tych kilkanaście kliknięć, jakie zrobiliśmy w międzyczasie.

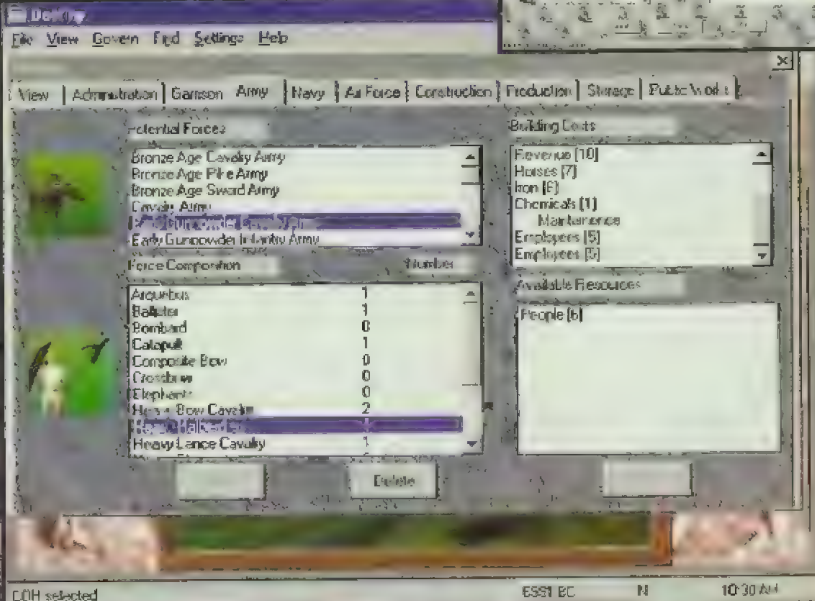
Niestety, mimo iż spędziłem przy tej grze kilka dni, nie udało mi się znaleźć niczego przemawiającego na jej korzyść. Z żalem muszę stwierdzić, że jest to najgorsza strategia, jaką widziałem w ostatnim czasie, jeżeli w ogóle pretenduje do miana gry.

C(w)alinczka



Interactive Magic'96
 1 CD
 486DX/66 = 8 MB RAM = 10 MB HDD
 VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS
 Autoryzowany dystrybutor
Startsoft 139 zł
 Nie ma nic, nie przychodzi mi do głowy
 Proszę: słońce mówić, po prostu wszystkim

udostępnił co prawda „drzewko odkryć”, ale jest ono mało przydatne, gdyż nie umożliwia uzyskania dokładniejszych danych o wybranym odkryciu. Na przykład, na pierwszy rzut oka Kompas można wynaleźć już na początku gry, co jednak jest niemożliwe, gdyż wcześniej trzeba dokonać innych odkryć, o których informuje dopiero „drzewko”.
 Jedyną w miarę porządnie opracowaną częścią gry jest zarządzanie miastami.





Na BLOOD & MAGIC czekałem od dawna i z niecierpliwością jako zdeklarowany miłośnik RPG. A taka właśnie miała być „Krew i Magia” – mieszanina role-playing ze strategią, na dodatek osadzona w Forgotten Realms, jednym ze światów słynnej AD&D. Niestety, już po kilku godzinach gry musiałem zweryfikować swoje poglądy. Zapowiedzi jak to zapowiedzi, po raz kolejny okazały się mylące. BLOOD & MAGIC miał tyle wspólnego z Advanced Dungeons & Dragons, co temperatura wrzenia wody z kątem prostym. A ściślej, zostaje z tego garść terminów i nazw oraz oczywiście wszędobylskie logo TSR, właściciela praw do AD&D.

BLOOD & MAGIC jest klasyczną strategią w czasie rzeczywistym, ujętą w konwencji fantasy, podobnie jak WARCRAFT 2 (opis w SS'32).

Rzecz dzieje się na ziemiach Utter East, zwanych też Dalekim Orientem, jednej z rozległych i dzikich krain Zapomnianych Królestw. Ta część świata nie należy bynajmniej do najspokojniejszych. Nieustanne boje toczą tu pod pozorem wieczystego rozjemstwa samozwańcy Lordowie Założyciele. Nie ma wielkiej wojny, wszak oficjalnie panuje pokój, zdarzają się tylko „małe” potyczki i „drobne” zatargi z udziałem... magicznych stworów!

Tak, tak, okolicznej ludności nie grozi branka, co najwyżej jakiś chłop straci chatę, inny życie – oż, nawet polowanie ma swoje prawa i kiedy pan dziedzic rusza na łowy, nie raz trącają łany. Wilczy bilet nie grozi już młodym poborowym, a to za sprawą potężnych przedmiotów magicznych zwanych Bloodforges albo inaczej – Kuźniami Krwi. Ten przypominający

olbrzymie lustro artefakt ma dwie niezwykle istotne właściwości: po pierwsze gromadzi magię, czyli energię magiczną, a po drugie tworzy golem. Taki golem – humanoidalny twór bodaj z gliny, a przynajmniej równie toporny – to właściwie niezwykle energooszczędny półprodukt i za-

razem podstawowa siła bojowa. Trzeba przyznać, że ma wiele zalet. Nie dość, że chodzi i bije, to kiedy staje natychmiast zmienia się w piramidkę (rodzaj magicznej baterii słonecznej), która w szybkim tempie produkuje magię i przesyła ją do Kuźni. Gdy w Kuźni zbiera się dość magii (40 pkt.), może ona „spłodzić” kolejnego golem. W ten sposób kółko się zamyka i potwierdza teoria, że perpetuum mobile istnieje. Jednak ten proces sam w sobie szybko stałby się nudny, gdyby nie jeszcze jedna niespodzianka, jaką kryje w sobie każdy golem. Otóż potrafi on dokonać samostnej transformacji w produkt właściwy, czyli istotę wyższego rzędu. Kiedy golem odnajdzie jakieś miejsce mistyczne (mystical site) i pobierze z konta Kuźni trochę magii, przemienia się w glutowaty, sześcienny metapod, czyli formę przejściową, z której po chwili z głośnym sykem wylega się wojownik (prawdziwy!), czarodziej, zombie, gargoyle lub nawet smok (wymr). Rzecz jasna, to właśnie istoty wyższe stanowią główne siły zbrojne ścierających się ze sobą armii. Nie trzeba dodawać, że na czele Jednej z nich stoisz ty.

Bardzo przydatna na początku okazuje się opcja Tutorial, dzięki której krok po kroku możemy nauczyć się obsługi programu i zrozumieć, na czym polega idea rozgrywki. Rad udziela stary, doświadczony mag, tonem głosu przypominający dziadka snującego swą kolejną opowieść z czasów wojny. Po krótkiej lub dłuższej lekcji przychodzi czas wypłynąć na głęboką wodę, czyli podjąć pierwszy scenariusz. Poja-

wia się mapka ziem Dalekiego Orientu, na której „wybieramy” obszar naszych działań. Mówię „wybieramy”, gdyż tak naprawdę wyboru nie ma – kursorem po mapie można jeździć do woli, ale i tak scenariusze trzeba przechodzić po kolei. Dopiero po piątym i ostatnim zarazem pojawia się opcja kampanii. Na szczęście dla nowicjuszy, scenariusze podzielone są na kilka epizodów, z których każdy rozgrywa się na innej mapce i wyznacza gracze nowy cel. Do fabuły scenariusza wprowadzają krótkie „filmiki”, a raczej pół-animowane rysunki.

Rozpoczynasz grę posiadając jedną Kuźnię i dwa golem. Zanim rozpoczniesz eksplorację mapy, warto chwilę poczekać i nie ruszać się z miejsca, aż golem w formie obelisku wyprodukuje trochę magii pozwalającej na stworzenie w Kuźni kilku nowych. Ze dwa golem można zostawić obok Bloodforge'a, jako stacjonarne generatory energii magicznej, a pozostałymi wyruszyć w teren. W tym momencie najpilniejszym zadaniem wydaje się odnalezienie jednego z mistycznych miejsc, w którym golem mógłby dokonać transformacji. Bez nich mogą się jedynie przemienić w kamienne wieże, z których w najlepszym razie można wybudować obronny mur. Nie należy przy tym zapominać o ciągłym mnożeniu golemów do produkcji magii.

Wędrujące golem napotykać po drodze różne przeszkody terenowe, jak pagórki i góry, bagna, rzeki, uskoki tektoniczne, krzaki i drzewa – jest tego sporo, a każdy rodzaj terenu ma swój wpływ na ruch, atak i zdolności obronne. Najbardziej odczuwalne jest ograniczenie ruchu, gdyż nawet bez tego golem porusza się w iście żółwim tempie. Ze swą ślimaczą prędkością odstawiają kolejne obszary mapy, odnajdując drożki i drogi, mosty drewniane i kamienne, chaty wiejskie, palisady wiosek, wreszcie mury otaczające

BL

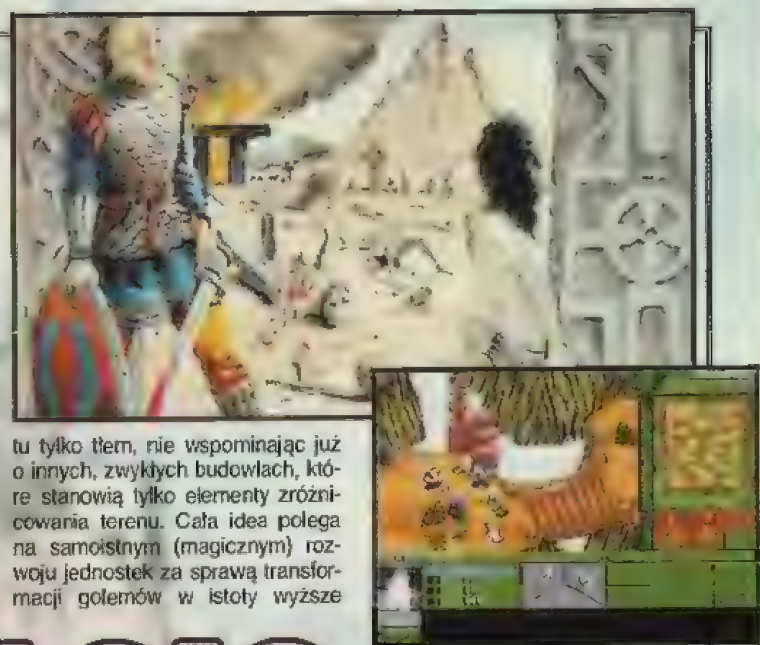


miasta o różnorodnej zabudowie. Czasem natrafia na porzucone i niczyje przedmioty, często magiczne, takie jak kule many, smaczne boar burgery, kryształki przywracające zdrowie, kawałki mapy oraz różne inne akcesoria pozwalające chodzić po wodzie, zwiększające obronę czy atak. Te drobiazgi można też pozyskać rozłupując różne posągi i budynki, ale uwaga na wiejskie chaty, z których po rozwalce wybiegają kmiotki z widłami. Należy też uważać na gigantyczne żółwie wodne, które pożerają niemal wszystko, co wpadnie im w otwór gębowy, groźne trolle pilnujące przejść i skarbów i inne dzikie stwory zamieszkujące okoliczne ziemie.

W końcu jednak golemi dojdą do jednego z mistycznych miejsc. Może będzie to Krypta (Crypt), może Ko-

sca, należy je po prostu wybudować. W tym celu należy zburzyć już istniejące aż do fundamentów (Foundation), zgromadzić na ich obszarze kilka golemów i przetransformować je łącznie w pożądaną budowlę. Gdy stworzymy już odpowiednią siłą armię, czas poszukać wroga (chyba że odnajdzie nas pierwszy) i dać mu ostrego łupnia, wypełniając misję i tym samym kończąc epizod.

Każda istota wyższa ma, oprócz różnych współczynników (atak, obrona, ruch, wytrzymałość), swoje specjalne zdolności – naturalne i magiczne (czary), za które trzeba zapłacić maną. Ranger strzela z łuku, mag wali czarem ognistej kuli, broni paladyna rani istoty niematerialne, gargoile latają, smok ziele ogniem, a upiory są odporne na niemagiczne ataki i rozsiewają wokół



tu tylko tłem, nie wspominając już o innych, zwykłych budowlach, które stanowią tylko elementy zróżnicowania terenu. Cała idea polega na samoistnym (magicznym) rozwoju jednostek za sprawą transformacji golemów w istoty wyższe

BLOOD & MAGIC

szary (Barracs), Altana Potworów (Arbor Lodge), Kamień Runiczny (Runestone) lub Świątynia (Temple). Każde z tych miejsc oferuje nam inne możliwości przemian, po kilka „gatunków” istot wyższych. I tak: w Krypte golemi transformują się np. w zombie, gargoile czy upiory (wraith); w Koszarach powstają wojownicy, strzelający z łuku łowcy (rangers) czy magowie rzucający czary; w Altanie rodzą się dzikie bestie; przy Kamieniu np. smoki; a ze Świątyni wychodzą paladyni lub kapłani. Na początku jednak nie możesz korzystać ze wszystkich tych miejsc, gdyż twoje golemi mogą się zmieniać tylko w kilka rodzajów istot, przypisanych tylko jednemu miejscu. Na szczęście podczas gry zdobywamy punkty doświadczenia, dzięki którym możemy prowadzić magiczne badania zwiększające zakres dostępnych nam przemian. Doświad-

czeń zaś zdobywamy niemal za każdą akcję – łażenie po mapie, pokonanie przeciwnika, odnalezienie i wykorzystanie przedmiotu, transformację, a najwięcej za zwycięstwo w epizodzie. Jeśli rozgrywany właśnie epizod nie przewodzi interesującego nas mistycznego miej-

scą, należy je po prostu wybudować. W tym celu należy zburzyć już istniejące aż do fundamentów (Foundation), zgromadzić na ich obszarze kilka golemów i przetransformować je łącznie w pożądaną budowlę. Gdy stworzymy już odpowiednią siłą armię, czas poszukać wroga (chyba że odnajdzie nas pierwszy) i dać mu ostrego łupnia, wypełniając misję i tym samym kończąc epizod.

Każda istota wyższa ma, oprócz różnych współczynników (atak, obrona, ruch, wytrzymałość), swoje specjalne zdolności – naturalne i magiczne (czary), za które trzeba zapłacić maną. Ranger strzela z łuku, mag wali czarem ognistej kuli, broni paladyna rani istoty niematerialne, gargoile latają, smok ziele ogniem, a upiory są odporne na niemagiczne ataki i rozsiewają wokół

się jak muchy w smole. Nie dość, że nasze oddziały to maruderzy, to jeszcze szwankuje algorytm ruchu. W rezultacie, kiedy kilku potworkom wydamy polecenie udania się w jedno miejsce, wszystkie szukają wolnej drogi i zamiast iść gęsiego, parami czy choćby tyralierą, rozbiegają się we wszystkich kierunkach, żeby tylko nie wlaźić sobie w drogę. W przypadku golemów szlag człowieka trafia, bo te wolą poczekać i zmienić się w piramidki, docierając na miejsce po kolei i z opóźnieniem godnym pozazdroszczenia nawet dla PKP. Nawet nastrojowa muzyka może się w tym czasie znudzić.

Pięć scenariuszy po kilka epizodów każdy pozwalają ukończyć grę w tydzień, nawet pomimo rosnącego stopnia trudności. Przez następny można się męczyć w kampanii, przerabiając właściwie



(proces odwrotny też jest możliwy) i umiejętnym gospodarowaniu maną która pełni tu rolę podstawowego i jedynego surowca. Pomysł byłby w stu procentach oryginalny, gdyby nie ostatnio wydany WAR WIND (opis w tym numerze), w którym również chodzi o rozwój osobniczych poszczególnych istot. Szkoda tylko, że tak niewiele jest istot wyższych (w sumie 11), w które mogą się transformować golemi.

TACHYON STUDIOS należałoby pochwalić za mapki, w których bogactwo przeszłości terenowych i różnorodność konstrukcji przywodzi na myśl cudowną pod tym względem grę HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (opis w tym numerze). Szkoda tylko, że autorzy zepsuli cały efekt zbyt mdłą kolorystyką i przypieczętowali to grafiką VGA, która w obecnych czasach grom tego pokroju po prostu nie uchodzi. Nie sądzę, aby mieli na uwadze prędkość gry, bowiem BLOOD & MAGIC chodzi straszliwie wolno. Może źle to ująłem, bo scrolling jest płynny – po prostu wszystkie potwory z założenia poruszają

to samo, tylko w innej kolejności.

Szczerze powiedziawszy, BLOOD & MAGIC zawodzi mnie. Z AD&D czerpie jedynie tło fabularne i nazwy potworków, a z RPG nie ma wspólnego doświadczenia. Tytuł jest zwodniczy, bo w całej grze nie uświadczysz ani kropli krwi (której po prostu nie widać), ani magii z prawdziwego zdarzenia. W gruncie rzeczy jest to tylko kolejna strategia w czasie rzeczywistym, skierowana tym razem (odwrotnie niż C&C i WARCRAFT) do maniaków kupujących wszystko, co nosi znaczek TSR. Pomysł dobry, ale naprawdę można z nim było zrobić coś o wiele lepszego.

Hunter

Interplay'96

PC/386/WW'96 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 26 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autorizowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 138 zł

Za: pomysły, opracowanie mapki, inteligencja komputera
Przebieg: VGA, powolny ruch jednostek; kalejda słaba strategia w czasie rzeczywistym



"Gdzieś daleko, w przerażającej kosmicznej próżni błyszczał znakomity klejnot na firmamencie nieboskłonu – odległa planeta Yavaun. Był to tajemniczy i obcy świat, królestwo dziwów, niezmiernie piękna i mistyczna. Miejsce, gdzie nieustannie toczyły się śmiertelne boje o wolność. Cztery, jakże różne rasy walczyły o swoje prawo do istnienia. Cała planeta była ogarnięta wojenną zawieruchą. I tak nadszedł czas ostatniej bitwy o powszechną dominację..."

Tak znamienita firma jak SSI nie mogła się biernie przyglądać, jak konkurencja odnosi sukcesy na rynku gier strategicznych (chodzi oczywiście o DUNE 2, WARCRAFT 2 i C&C). Ubolewać jednak należy,

że tak doświadczony zespół włączył się do tego wyścigu z produktem prawie nie odbiegającym od reszty. Po grach takich jak WARCRAFT 2 czy C&C trudno jest zadowolić gusta rozpieszczonej widowni. W porównaniu z tymi tytułami WAR WIND wydaje się być produktem wtórnym.

Grafika jest odrobinę gorsza od wyśrubowanych widoczków z WARCRAFT 2, za to sama rozgrywka nie nakłada na nas prawie żadnych ograniczeń. Jednostek można budować do oporu (ja przynajmniej nie doszedłem do krańca możliwości, a do skąpców nie należę), co jednak może sprawiać pewne trudności – np. Pentium 90 zaczyna się czołgać w tzw. stałych fragmentach gry, kiedy dziesiątki ludków przemykają gdzieś po planszy, w sobie tylko wiadomym celu. Algorytmy walki i ogólny schemat budowy scenariuszy przypominają, jako żywo, widoki z krainy Azeroth. Brakuje tylko sił powietrznych

i rozwiniętej floty. Jednak SSI za dbała, by fanatycy wcześniej wspomnianych strategii bez żalu wysupłali jeszcze kilka fundiaków czy złocisz na nową gierkę.

YAVAUN

Tajemniczą i pełną magii planetę YAVAUN zamieszkują cztery rasy:

– **THA'ROON** – węzowate stworzy eksperymentujące z własnymi ciałami i odcierające się o magię. Niegdyś panowie Imperium, których celem jest odbudowa hegemonii.

– **OBBLINOX** – gadopodobni żołnierze, niegdyś na usługach THA'ROON, dziś zbuntowani i pragnący wolności. Prymitywni, ale silni i bezwzględni.

– **EAGGRA** – stworzy przypominające pnącza, których jedynym marzeniem jest eliminacja innych i utworzenie własnego glonowatego państwa.

– **SHAMA'LI** – trójcy wieszczce pojednania, istoty szlachetne, podobne do glinianych ludzików, łączące w sobie wszelkie magiczne siły. Zostały wyznaczone przez los i bogów, by na powrót zjednoczyć wszystkie rasy.

Poszczególne rasy różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale i zachowaniem, możliwościami i celem działania. To bogactwo różnic wyraźnie stawia WAR WIND ponad innymi grami tego typu. Widać, że autorzy włożyli sporo wysiłku w stworzenie świata, które w zamie-

zeniu miało być czymś więcej niż tylko żmudnym zalaniem kolejnych etapów.

Wybór jednej z ras oznacza zarazem wybór jednej z czterech kampanii składających się z siedmiu scenariuszy każda (trochę mało) lub trzech samodzielnych scenariuszy dla każdej z ras

poza kampanią. Oczywiście, możemy połączyć się z kolegami modelem czy poprzez sieć i zagrać w WAR WIND w wersji multiplayer – co obecnie uchodzi już za standard. Możemy też pograć w scenariusz stworzony przy pomocy prościutkiego (zbyt prościutkiego) edytora – co również staje się niezbędnym elementem tego typu gier.

Gra wciąga na tyle, że dość szybko można się ułotwić z którąś z ras. I o to chodziło w tej sztuczce. Czy jednak sama atmosfera i nieźle skonstruowana fabuła mogą stanowić o miłośności całej gry? Wydaje się, że tak, chociaż w środowisku graczy opinie na temat WAR WIND są podzielone.

CO? BITEW STO!

Operacje ratunkowe, budowy wiosek i miast, szturmy, przeprawy i starcia nie rozróżniają wielkiego żaru. Może przyczyną jest trochę zbyt windowosowy interfejs. Małe ikonki ukazujące się obok postaci przy skaczącej (niwygodność systemu) grze, często powodują podjęcie działań, których nie tylko nie przewidzieliśmy, ale i nie chcieliśmy (np. nieodwracalna degradacja żołnierza na zwykłego robota, trzeba znów zapłacić za szkolenie gościa). Bardzo ciężko steruje się walkami. Być może kogoś bawi stado strzelające na oślep, ale w takim razie po co delikatne niuanse magii, skoro człowiek i tak nie ma czasu ich zastosować, bo panowie już dawno dali sobie po pysku. Walka przypomina starcie dwóch chmur, a najczęściej starcie gromady nasyżonych zbiorów z nielicznymi grupkami komputera. Nie leży to przecież w naturze wielu graczy, przyzwyczajonych już za sprawą WARCRAFT 2 do opcji powstrzymywania jednostek, umożliwiającej tworzenie szyku i stosowanie bardziej wyrafinowanej taktyki. Autorzy WAR WIND preferują (i polecają) taktykę „zastzel i uciekaj”, skuteczną dzięki zdolności powol-

nej



regeneracji, którą posiadają w tej grze wszystkie żywe istoty.

Gra nie jest trudna. Kolejność budowy poszczególnych chatupek łatwo opanować, dzięki nieźle opracowanej instrukcji. Najpierw warto postawić koszary (występują pod różnymi nazwami, ale ikona budowy jest jednakowa – toporek), a następnie królestwo magii i nauk, czyli kościółek i laboratorium. Cykl budowy można przyspieszyć, budując hotelik, w którym będą się meldować ochotnicy gotowi przyłączyć się do naszej bandy. Wystarczy im zapłacić i... robotnik gotowy. Do recepcji hotelu zgłaszają się trzy rodzaje postaci: robole, zwiadowcy i bohaterowie. Za pomocą

że można zbudować wioskę nawet wtedy, gdy brakuje gotówki. Wystarczy podejść do głównej budowli wioski wroga i zmienić ją w gruzy. Wtedy nasi robotnicy natychmiast zabiorą się do pracy, naprawiają ją i już będzie nasza.

WAR WIND jest grą szczególną i przez to wartą głębszego poznania. Oprócz znakomicie opracowanej fabuły wyróżnia się odmiennym podejściem do meritum procesu budowania. W innych grach najważniejsza była budowa wioski, a tu budowle są tylko szkicem, tłem do rozbudowy... postaci. Robol to podstawowa kukiełka, która w drodze przemiany może stać się praktycznie wszystkim – żołnierzem,

lachs należy rzucić do walki wszystkie siły, łącznie z wodzem. W tym czasie robole niech wzniosą domy, hotel, cytadelę, koszary – dzięki czemu będzie można rozpocząć produkcję nowych żołnierzy. Do-

powaniu początkowym. Wskazówką jest tu zasada z gry BATTLE BUGS. Przeciwnik skupia się na pierwszym atakującym, więc albo dajemy na tę pozycję bardzo odpornego jegomościa, albo jakiegoś nie warte chuchro, którego strata nie wpłynie ujemnie na nasze samopoczucie. Gdy wróg zajmie się przynętą, można go bez trudu zabić, skupiając atak na jednej ofierze.

KAMPAKIA

Grzechem poprzednich wcieleń DUNE 2 była linio-
wa budowa kampanii. Tak
też jest niestety w przypad-

ku WAR WIND. Przegrana kończy grę, zamiast umożliwić kolejną rozgrywkę, choć w znacznie gorszej sytuacji. Twórcom chodziło pewnie o zaoszczędzenie miejsca na filmiki i plansze, ale przez to gra nie podnieca i nie zmusza do myślenia. Po kolei przerabiamy się przez stada wrogów, a przecież inteligentnie skomponowana otoczka gry aż się prosiła o bardziej ambitne scenerie walki.

Bardzo dobrym pomysłem w kampanii jest możliwość zachowania ośmiu postaci po każdym scenariuszu. Można dowolnie zachowywać i wymieniać przeróżnej maści wojowników, robociarzy, zwiadowców i kapłanów, którzy będą nam służyć w kolejnych scenariuszach. Od nich też często zależeć będzie nasze zwycięstwo lub przetrwanie. Dlatego już od pierwszych scenariuszy należy rozwijać umiejętności niektórych ludków i potem zachowywać tych różnego autoramentu fachowców. To

pozwoli nam na swobodę manewru. Oczywiście, każda rasa ma swoje preferencje i rolę gracza jest poznać i wykorzystać te indywidualne zdolności do walki i rzucania czarów.

NO I TO TYŁE

WAR WIND wprowadza ciekawe innowacje, które warto poznać. Przemyślane rodzaje poszczególnych postaci i różniące się między sobą rasy, możliwość sojuszy i wykorzystywania jednych przez drugich – te cechy dalekie są od prostej logiki innych gier. Śmiało można powiedzieć, że i tym razem SSI zapewniła nam solidny kawałek rozrywki stojący mocno na nogach.

Berger

SSI'96

PC Wymagania: 1 CD
P60 = 16 MB RAM = 5-50 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE

Autorizowany dystrybutor: zapowiedź: marzec
Cena: 146 zł (PC CD)

Zw: przyjemna muzyka i grafika, wciągająca fabuła, prawie WARCRAFT 2
Przech: troszeczka niedopracowany interfejs i nieco nudne scenariusze; prosty, ale kosztowny nieestetyczny edytor

WAR WIND

klawiszy F9-F12 (notabene w instrukcji odwrócono znaczenie klawiszy F9 i F10) zarządzamy pozyskiwaniem poszczególnych kategorii, dzięki czemu nie dochodzi do sytuacji, że gdy potrzebujemy tych w waciakach, to hotel akurat zapelniają romantyczni odkrywcy.

PODSTAWY BYTU

W grach typu DUNE 2 nie

tylko musimy rozbudować osiedle, ale także zarządzać zasobami. Tu obok drzew mamy do dyspozycji kryształowe kwiaty,

które są nawet wydajniejsze od klasycznych już wierzb płaczących. Opal ten rąbą i dostarczają do bazy robotnicy, których nigdy nie może zabraknąć. Ciekawostką jest,

kapłanem, inżynierem itp. Poprzez kolejne unowocześnienia narzędzi staje się mocniejszy, zdrowszy, szybszy, ba... prawie niewidzialny! Opal i kryształy (czyli surowce) są niezbędne nie tylko do opłacania najemników i ponoszenia kosztów budowy chatupek, ale także do dokonywania wynalazków (w poszczególnych laboratoriach, koszarach itp.). Odkrycia zaś są możliwe dzięki posiadaniu przez wodza punktem wpływu. Nawiasem mówiąc, każda strona ma swego dowódcę, po stracie którego automatycznie przegręwa.

Odkrycia kosztują wiele punktów, które jednak można odzyskać, wydając dodatkowe 1000 złociszy. Duża siła wpływu jest też ważna przy ostatecznym starciu, ponieważ wódz może wydać z siebie okrzyk wojenny, podnoszący na jakiś czas walory podległych mu jednostek.

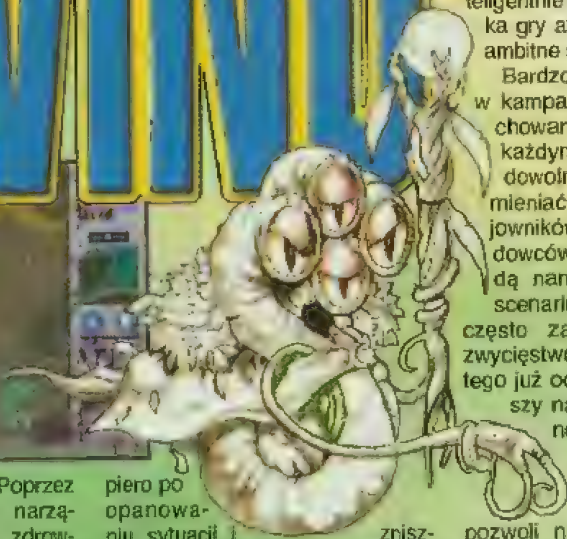
STRATEGIA SCENARIUSZA

Na początku każdego scenariusza dochodzi do walki w wyniku ciągłych ataków komputerowych wojsk. Chodzi o wypróbowanie naszej odporności i osłabienie rozwoju wioski. Dlatego w tych pierwszych chwi-

pierzo po opanowaniu sytuacji i zniszczeniu zarówno atakujących oddziałów wroga, jak i tych znajdujących się w pobliżu bazy, można postawić na rozwój nauki i dokonać kilku wynalazków. Pozwoli nam to na wzmocnienie sił i umożliwi przygotowanie kontruderzenia. W tym czasie robotnicy oprócz przywożenia zbroi i przemiany w wojowników muszą zbudować kilka ciężarówek, które są najlepszym narzędziem do rozbijania pól minowych.

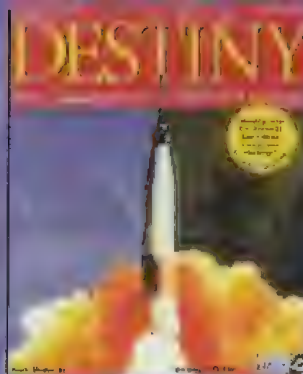
W każdym zgrupowaniu warto mieć udoskonalonego żołnierza lub kapłana, by mógł on przeprowadzić grupie i pomógł zachować sztyk formacji. Trzeba zauważyć, że kliknięcie i zaznaczenie oddziału powoduje jedynie zabicie się wojowników w stado. Drużyny mogą eksplorować teren, fragment po fragmencie oczyszczając planszę. Kiedy po drodze znajdziemy pancerze i pociski (na mapie, podobnie jak w C&C, leżą sobie różne śmiecie rzeczy), warto w nie uzbroić najlepszych żołnierzy.

Oczywiście w scenariuszach, gdzie nie występuje element budowy wioski, trzeba polegać na ugru-



AGE OF SAIL

Tworzy nagrodzanej serii **BATTLE GROUND** pokusił się o stworzenie nowej gry strategicznej działającej w czasie rzeczywistym. Słońce ma masę kopionąśm jednego z 2000 historycznych okrętów: zagłowych takich jak **VICTORY**, **CONSTITUTION** czy **VEGANCE**. Wszystko to odzwierciedla się wspaniałej trójwymiarowej grafice i niezwykle dbałością o szczegóły historyczne. Wspaniała zabawa na wielki pokład.

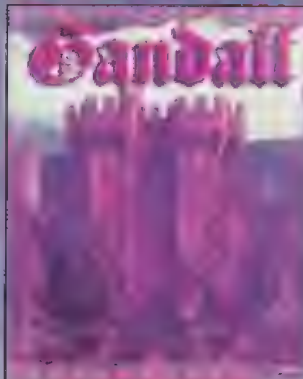


DESTINY

Grę, która zdobyła status kulturowy w **Time Magazine**. Właśnie dlatego jest jednym z najbardziej poleconych tytułów. Dostarczamy Ci „3D unspoo” i dźwięk kinowy. Wszystko to w doskonałym stylu. Dzięki temu nie musisz mieć potężnego komputera i dużego monitora. Wszystko jest w pełni zrealizowane w pięknym, realistycznym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu.

STARS

Wspaniała gra, która zdobyła status kulturowy w **Time Magazine**. Właśnie dlatego jest jednym z najbardziej poleconych tytułów. Dostarczamy Ci „3D unspoo” i dźwięk kinowy. Wszystko to w doskonałym stylu. Dzięki temu nie musisz mieć potężnego komputera i dużego monitora. Wszystko jest w pełni zrealizowane w pięknym, realistycznym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu.



GANDALF

Grę, która zdobyła status kulturowy w **Time Magazine**. Właśnie dlatego jest jednym z najbardziej poleconych tytułów. Dostarczamy Ci „3D unspoo” i dźwięk kinowy. Wszystko to w doskonałym stylu. Dzięki temu nie musisz mieć potężnego komputera i dużego monitora. Wszystko jest w pełni zrealizowane w pięknym, realistycznym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu.

ANTHIM

Grę, która zdobyła status kulturowy w **Time Magazine**. Właśnie dlatego jest jednym z najbardziej poleconych tytułów. Dostarczamy Ci „3D unspoo” i dźwięk kinowy. Wszystko to w doskonałym stylu. Dzięki temu nie musisz mieć potężnego komputera i dużego monitora. Wszystko jest w pełni zrealizowane w pięknym, realistycznym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu.



URBAN

Grę, która zdobyła status kulturowy w **Time Magazine**. Właśnie dlatego jest jednym z najbardziej poleconych tytułów. Dostarczamy Ci „3D unspoo” i dźwięk kinowy. Wszystko to w doskonałym stylu. Dzięki temu nie musisz mieć potężnego komputera i dużego monitora. Wszystko jest w pełni zrealizowane w pięknym, realistycznym stylu. Wszystko to w doskonałym stylu.

Marksoft

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

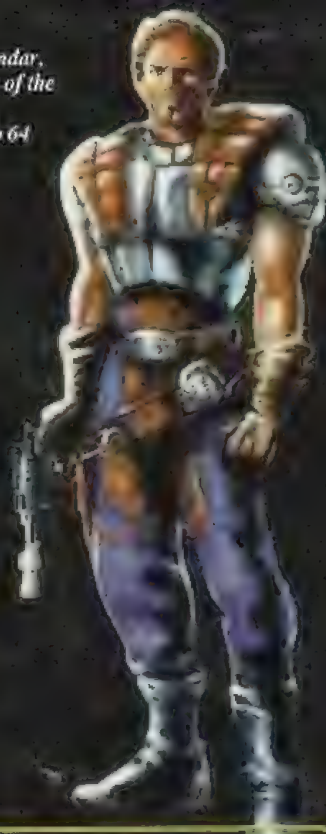
MARKSOFT



Salon gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob. w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

gr & tv konsole

Dash Rendar,
Shadows of the
Empire,
Nintendo 64



WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Styczeń okazał się dobrym miesiącem dla wszystkich konsol. Wreszcie udało mi się położyć łapy na nowych, oczekiwanych z niecierpliwością grach na Nintendo 64. Jeśli tak dalej pójdzie (na pięć gier tylko jedna jest słaba), to w marcu będziemy mieć w Europie najlepszą konsolę do gier video. Los uśmiechnął się też dla Saturna, bowiem ukazały się trzy nowe gry firmowane logo SEGA (a jak wiadomo, tak naprawdę tylko SEGA umie pisać na Saturna), z których dwie są konwersjami z cieszącymi się niesłabnącym powodzeniem autematów. Także PSX nie ma na co narzekać, mimo słabego występu 2XTREME. Za miesiąc kolejna porcja nowości...

Gulash

C z y w i e s z, ż e...

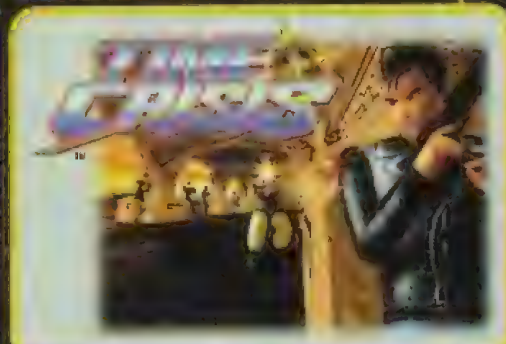
● Nintendo 64 przekroczyło magiczną liczbę 4 milionów sprzedanych egzemplarzy konsoli w Japonii i USA, i zgodnie z oczekiwaniami sprzedano 4 miliony kartów z SUPER MARIO 64. Do wasatego hydraulika należy najbardziej udany come-back w historii gier video wazech czasów. Zapowiedzi NINTENDO na pierwszą połowę 1997 roku, to sześć gier: MARIO KART 64, GOLDENEYE, BLAST CORPS, KIRBY'S AIR STALKER, ALL STAR BASEBALL i STAR FOX 64. W chwili, gdy to czytacie, dostępny jest jedynie MARIO KART 64.



● SEGA ujawniła swoje plany wydawnicze na pierwszą połowę 1997 roku. Trzy tytuły na konsolę Saturn: trójwymiarowy SONIC EXTREME, pistoletowa strzelanina GUN BLADE NY oraz mordobicie LAST BRONX - wszystkie pracują w wysokiej rozdzielczości, 60 klatek animacji na sekundę (tak jak VF2!). Potwierdzona została

sprzedażom razem z każdą kopią VIRTUA FIGHTER 3. Cart znaleziono też zastosowanie w innych grach firmy, m.in. w SCUD CAR (nowe wyścigi AM2, zadebiutowały właśnie w japońskich salonach gier). Komplet VF3 plus cart kosztować będzie w granicach 80 USD (cena gry dla Nintendo 64). SEGA przedłużyła swoją promocję w USA (199 USD za konsolę i trzy gry) do końca marca. Na całym świecie zainstalowana baza wynosi 7 milionów egzemplarzy tej konsoli.

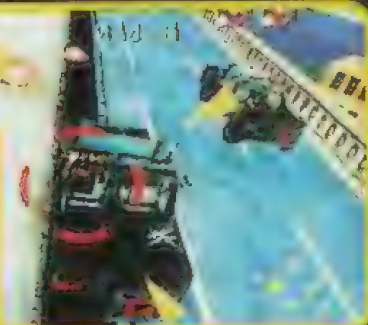
● LUCASARTS pracuje nad trójwymiarowym mordobiciem osadzonym w świecie STAR WARS. Gra w wersji na PlayStation powinna ukazać się przed grudniem 1997 roku.



● Lada dzień do sklepów trafi TIME CRISIS na PlayStation, odpowiedź NAMCO na VIRTUA COP 2. Gra sprzedawana będzie jedynie ze specjalnym pistoletem, który podłącza się zarówno do konsoli, jak i TV. Inne pistolety prawdopodobnie nie będą obsługiwane. Nowością jest odrzut (pistolet NAMCO naprawdę „kopie”!).

● SEGASOFT wyprodukuje VIRTUAL ON w wersji na komputery PC wyposażone w nowy procesor Pentium MMX. Moc procesora MMX pozwala na konwersję bez straty jakości. VIRTUAL ON pracować będzie w trybie Hi-color, w wysokiej rozdzielczości i w 30 klatkach animacji na sekundę.

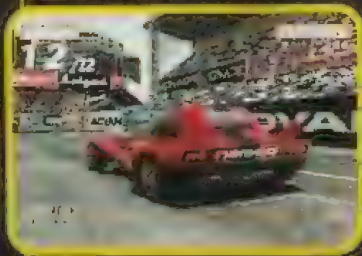
● STREET FIGHTER 3 zadebiutował w japońskich salonach gier.



też plotka o specjalnym cencie (z dodatkowym chipem 3D)

z a m i e s l a c

● Prosto ze stajni NAMCO atakuje RAGE RACER, czyli trzecia część



RIDGE RACER. Czy pokona wreszcie SEGA RALLY?

● Jak prezentuje się WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY na Nintendo 64, pierwsza gra sportowa na tę konsolę?



● Czy wraz z EXHUMED Saturn otrzymał wreszcie dobrą grę first-person perspective?



SECRET SERVICE #43

65

START

2xTREME

Pamiętacie ESPN EXTREME GAMES? Jeden z pierwszych dostępnych na PSX tytułów doczekał się właśnie kontynuacji, tym razem jednak bez udziału programu ESPN (widać, SONY nie kupił licencji). O ile jednak ESPN EXTREME GAMES w 1995 roku prezentowało się doskonale, 2XTREME dziś nie jest niczym więcej niż tylko produktem klasy średniej.

W 2XTREME wpełniono cztery dyscypliny sportów wyczynowych. Snowboard w Japo-

plin ma swoją arenę i jej trzy warianty, w sumie na gracza czeka 12 tras. Właściwa gra uległa wielu zmianom.

Można wybrać jednego spośród dziesięciu zawodników, zniknęły pieniądze (nie można kupić lepszego sprzętu). Teraz walczy się o punkty, które gracz otrzymuje po zaliczeniu bramek kontrolnych, wykonaniu trików na obu dechach (skate i snow) czy też skopaniu przeciwnika (taki ROAD RASH na mniejszych kółkach).

Graficznie 2XTREME nie reprezentuje wysokiego poziomu. Muszę nawet przyznać, że wygląda gorzej od swojego dwuletniego poprzednika. Wszystkie obiekty występujące w grze sprawiają wrażenie niechlujnie przygoto-

wanych i bardzo kanciastych. Często też powtarzają się, tworząc na ekranie paskudną siećkę. Za to gra jest nieco szybsza i ma bardziej płynną animację. Muzyka pozostała na poziomie, podobnie jak efekty dźwiękowe. 2XTREME nie udało się obudzić we mnie ducha walki. Nieco inaczej jest w trybie dla dwóch graczy jednocześnie, gdy ekran dzielony jest na pół (Split Screen). Gra się wtedy fajnie, szczególnie że można się poszturchiwać na trasie.

Gulash

Dostarczył: PSX Projekt

SONY'96, 1/2 graczy, ocena: 65%

DISRUPTOR

Na gracza czeka 13 diametralnie różnych graficznie poziomów.

W odległej przyszłości wszystkie narody Ziemi będą żyć w pokoju, strzeżonym przez elitarną jednostkę Lightstormers. Gracz wciela się w postać Jacka Curtisa, świeżego rekruta. Aby dostać się do Lightstormers, Jack będzie musiał pozytywnie zakończyć szkolenie i poddać się zabiegowi wszczepienia implantów, dzięki którym będzie mógł rozwijać swoje zdolności psychokinetyczne i zostać pełnoprawnym członkiem oddziału.

mów, podczas których Jack zostanie wysłany niemal na wszystkie planety układu słonecznego. Mając do dyspozycji dziewięć rodzajów broni, będzie musiał zestrzelić setki przeciwników. Dzięki swoim stale rozwijającym się zdolnościom psy-ki, będzie miał coraz więcej możliwości, aż po samole-

czenie. Kolejne misje przeplatane są filmami zrealizowanymi przez profesjonalistów z MCA. Gra się świetnie, zwłaszcza że grafika i dźwięk stoją na bardzo wysokim poziomie (szczególnie pracująca w wysokiej rozdzielczości grafika i superpłynna animacja). Bronie są bardzo fajne, podobnie jak przeciwnicy na dalszych poziomach (na początku są

zbyt głupi i zbyt brzydki). I jeszcze jedno, pierwszy poziom – trening to totalne nieporozumienie. Niech was to jednak nie zwiedzi, bo DISRUPTOR produkcji UNIVERSAL INTERACTIVE (autorzy także i CRASH BANDICOOT) to najlepsza gra first-person perspective na PlayStation, prawdziwe połączenie najlepszych cech DOOM i ALIEN TRILOGY. Atakujcie śmiało, zwłaszcza że DOOM już się wszystkim nieco przejadł. DISRUPTOR ma klimat i grafikę, i to coś, co naprawdę wciąga.

Gulash

UNIVERSAL INTERACTIVE'96, 1 gracz, ocena: 91%

Dostarczył: CMR DIGITAL

PANDEMONIUM

Kolejną po CRASH BANDICOOT (SS/42) platformówką, w całości generowaną w czasie rzeczywistym.

rów, pokonując po drodze 17 pełnych niebezpieczeństw etapów. Oprócz podstawowych ruchów, błądząc turlając się może załatwić przeciwnika, zaś czarodziejka skacze dwa razy wyżej niż jej wesóły przyjaciel.

PANDEMONIUM jest co najmniej tak dobre jak CRASH BANDICOOT, a w moim pry-

dzie. Dosłownie nie można się napiąć na wspaniały, kolorowy świat, przez który przebiegają bohaterowie. Wykonanie kolejnych poziomów stoi na najwyższym poziomie. CRASH wyprzedza PANDEMONIUM jedynie pod względem grafiki; wyraźnie widać niższą rozdzielczość. Za to muzyka i efekty dźwiękowe są po prostu wspaniałe i potrafią dosłownie się do rozgrywanej na ekranie akcji.

PANDEMONIUM spodoba się wszystkim, nawet osobom, które nie lubią platformówek. Dynamika i niesamowite pomysły autorów kolejnych poziomów są w stanie doprowadzić gatki ocenne do szaleństwa!

Gulash

watnym rankingu pod względem miodności nawet go wyprzedza. Chodzi o dynamikę, której CRASH nie posiadał zbyt wiele. Z PANDEMONIUM jest zupełnie odwrotnie, to jedna z tych gier, w których gdy już się wciśnie kierunek, to nie można przestać go trzymać. Producenci reklamują PANDEMONIUM jako najszybszą trójwymiarową platformówkę i wypada się z nimi po prostu zgodzić.

CRYSTAL DYNAMICS'96, 1 gracz, ocena: 80%

Dostarczył: CMR DIGITAL

TWISTED METAL



Pierwsza część TWISTED METAL była jedną z gier demonstrujących możliwości graficzne PlayStation. Część druga to prawdziwy kiler!

Znudzni wyścigami kierowcy wyposażają swoje holidy w masę śmiertelnościowego ekwipunku i spotykają się na arenach całego świata, strzelając do siebie i taranując, aby wyłonić najlepszego. Wygrywa ten, kto pozostanie przy życiu. Proste, ale jakże miodne... W stosunku do pierwszej części grafika i dźwięk uległy drobnym, kosmetycznym niemal poprawkom. Największych usprawnień w TWISTED METAL 2 dokonano w sferze miodnościowej. O ile to możliwe, zmniejszono do niezbędnego minimum realizm, pozostawiając graczom maksimum swobody w działaniu. Gra jest jeszcze bardziej efektowna, jeszcze bardziej niewiarygodna (podjeżdżasz Monster Truckiem do stoku, wyskakujesz 10 metrów w powietrze tylko po to, aby dostać rakietę od zaciętego obok szalonego motocyklisty z bazooką i rozlecieć się na kawałeczki!), jeszcze bardziej zręcznościowa. Wyeliminowano wszystkie niepotrzebne bronie, a na ich miejsce wprowadzono nowe, lep-

szę (bomba z napalmem lub zdalnie sterowana). Teraz każdy pojazd ma swój atak specjalny (koparka tępie inne pojazdy w głąb i nawala nimi o glebę), a oprócz tego może korzystać z całej masy leżącego na ziemi ekwipunku. Areny są większe, mają więcej detali (w Paryżu walka odbywa się w mieście i pod wieżą Eiffala). Często



też pojawiają się niewinni przechodnie, którzy aż proszą się o celną serię...

TWISTED METAL 2 pokazuje, jak powinna wyglądać druga część znakomitej gry. Dobre staje się jeszcze lepsze, bo TM2 maksymalnie kopie tyłek. Jeśli lubiesz jedynkę, TM2 będziesz kochał. Najlepsza gra na PSX w tym miesiącu.

Gulash

SONY'96, 1/2 graczy, ocena: 92%

Dostarczył: PSX Projekt

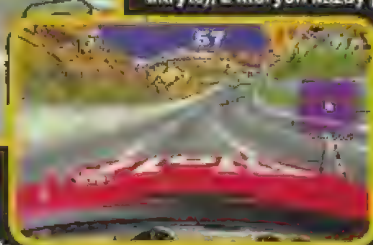
SECRET SERVICE #43



DAYTONA USA

obecnie w oryginale, dwie dodatkowe i jedna ukryta, jednym z dwunastu samochodów (osiem nowych i cztery stare, ukryte), z których każdy prowadzi się nie-

co inaczej. Dwie nowe trasy zostały przygotowane z wyczuciem i nie zmieniają znakomitego klimatu tej superszybkiej



DAYTONA USA ukazała się w momencie startu konsoli Saturn. Niestety, konwersja nie wykorzystywała w zadowalającym stopniu możliwości graficznych drzemających w tej konsoli, przez co nie wytrzymała konkurencji z pierwszą częścią RIDGE RACER na PSX. SEGA, postępując zgodnie z życzeniem graczy na całym świecie, przygotowała nową wersję swojego automatowego przeboju. Gra została od nowa napisana przez zespół AM3, który przygotował między innymi znakomity engine do SEGA RALLY.

W DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION można ścigać się na sześciu trasach (trzy

gr (są po prostu super, z ruchomymi obiektami w tle). Największym, kolosalnym wręcz usprawnieniem uległa grafika. Zastosowanie znalazł trójwymiarowy engine z SEGA RALLY, dzięki któremu DAYTONA CCE pracuje z szybkością 30 klatek na sekundę, bez najmniejszych nawet spowolnień. Skodowana od nowa gra prezentuje się doprawdy wspaniale i, zaskakując bogactwem detali, śmiało może konkurować nawet z SEGA RALLY. Na szczęście pozostał ten sam model „symulacji”, dzięki któremu automat z napisem DAYTONA USA w jednej z warszawskich restauracji fast-food przez dwa lata był non-stop okupowany. Po prostu cegła na pedał gazu i ogień z rury, na maksa!

Doszły nowe, znane z SEGA RALLY opeje. Przede wszystkim wreszcie można ścigać się w dwie osoby na jednym, podzielonym na dwie części ekranie (Split Screen). Jest też mój ulubiony Ghost Mode, w którym na trasie pojawia się cień poprzedniego przejazdu gracza (ściganie się z samym sobą, to jest to!). Pozostały



wszystkie widoki (i przejścia pomiędzy nimi), standardowo pozostał Mirror Mode (trzymaj X,Y,Z przy wyborze trasy). Zremiksowano muzykę (jest bardziej nowoczesna), wprowadzono nowego komentatora (nie drażni, jak poprzedni).

DAYTONA CCE to znakomite wyścigi. Po SEGA RALLY to niewątpliwie numer dwa i obowiązkowa pozycja na liście zakupów wszystkich maniaków. Jeśli zaś chodzi o ściganie się we dwie osoby, DAYTONA CCE w moim odczuciu wygrywa nawet z SEGA RALLY. Jeśli nie podobają ci się stare DAYTONA USA, ta spодoba się na pewno. Posiadacze pierwszej, wyjeżdżonej już części powinni chociaż rzucić okiem, bo uwierzcie mi: różnica jest kolosalna!

Gulash

SEGA '96, 1/2 graczy, ocena: 90%



VIRTUAL ON

W VIRTUAL ON na specjalnie przygotowanej arenie naprzeciw siebie stają dwa olbrzymie, znakomicie zaprojektowane, mangowe roboty. Dwie superszybkie maszyny, które mogą biegać, skakać,

podlatywać, wspinać się na znajdujące się na arenie budowle. Osiem robotów wyposażono w karabiny, rakietę, bomby, a nawet miecz! Walka w VIRTUAL ON toczy się w pełnym trójwymiarze. Można biec w lewo i strzelać w prawo, można strzelać z góry do znajdującego się na dole przeciwnika. W VIRTUAL ON liczy się tylko czysty refleks gracza, nie ma mowy o żadnej technice czy też strategii. I właśnie dlatego VIRTUAL ON jest po prostu megamiodny! Testowałem VIRTUAL ON w salonie gier Trocadero. Ogromny, dwuosobowy automat z czterema wyraźnymi z panelu joystickami (każdy gracz steruje swoim robotem przy pomocy dwóch joysticków

– jeden do kierowania ruchami postaci, a drugi głową i systemem celowniczym. Dźwięk i klimat, a przede wszystkim szybkość po prostu wbiła mnie w wygnieciony wcześniej fotelik.

Co z tego zostało w konwersji na Saturna? Wszystko, poza rewelacyjną grafiką automatu. Z przyczyn technicznych obniżona została rozdzielczość gry, ale za to jest 30 klatek animacji na sekundę. Sterowanie przy pomocy joysticka wcale nie boli, a dźwięk do-

bywający się z głośników przypomina prawdziwy poligon (eksplozje! serie z karabinów! rakiet! Sterowanie maszyną jest łatwe do opanowania, a opcja gry we dwóch dzieli ekran na pół (Split Screen) i jest już tak, jak na automatach...

VIRTUAL ON podtrzymuje wysoką pozycję firmy SEGA. Geez, po prostu SEGA robi najlepsze automaty do gier video, a Saturn otrzymuje ich najlepsze konwersje. Jest jednak jeden minusik, o którym trzeba wspomnieć. W swojej automatowej wersji VIRTUAL ON to gra dwuosobowa. Podobnie jest też z konwersją i choć można grać samemu, z konsolą (i przez jakiś czas gra się bardzo fajnie), to nic nie zastąpi pojedynku dwóch graczy. Dlatego przed zakupem sprawdźcie, czy znajdzie się chętny do kolejnych pojedynków kumpel.

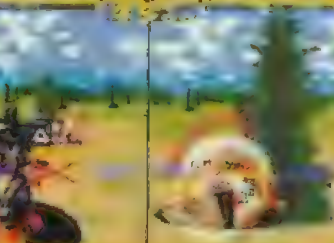
Gulash

Dostarczył: Lanser



I znowu wielkie roboty... Wielkie roboty obok mangi to kolejna perwersja żółtych braci. Powstało już wiele gier zarówno japońskich, jak i amerykańskich, w których gracz był zamknięty w stalowym pancerzu gigantycznego mecha. Wszystkie z nich łączyła jedna, wspólna cecha. Wielki robot to wolny robot. O tym, że wielki wcale nie znaczy wolny, przekonuje SEGA w kolejnej konwersji na konsolę Saturn.

SEGA '96, 1/2 graczy, ocena: 80%



W VIRTUAL ON jest po prostu megamiodny! Testowałem VIRTUAL ON w salonie gier Trocadero. Ogromny, dwuosobowy automat z czterema wyraźnymi z panelu joystickami (każdy gracz steruje swoim robotem przy pomocy dwóch joysticków



VIRTUA COP 2 na konsolę Saturn atakuje równo rok po ukazaniu się pierwszej części, a także swojego automatowego pierwowzoru. VIRTUA COP 2 to godny sukcesor swego poprzednika. Usprawnieniom uległy prak-

VIRTUA COP 2

W praktyce otrzymujemy nie trzy, lecz sześć poziomów czadowej rozwalki! Wykonanie kolejnych leveli po prostu kopie tyłek; są pościgi samochodowe, gdzie wszystko odbywa się w błyskawicznym tempie, są latające w helikopterach przeciwnicy, jest wreszcie dodana specjalne dla wersji na Saturna (nie ma jej na automacie) strzelanina w metrze, gdzie ekran skacze, symulując „trzęsionkę” wagonów. Oprócz tego można rozwalić praktycznie wszystkie obiekty na ekranie! Okna, szyldy, komputery, żyrandole... – jest tego o niebo więcej niż w pierwszej części. W przeciwników wpompowano więcej inteligencji. Niekiedyś tapia zakładników i kryją się za nimi, inni szybko padają na ziemię, przez co trudniej ich trafić. Często pojawia się ich cała chmara, przy czym strzelają szybko i bardzo skutecznie. Chcę przez to powiedzieć, że VIRTUA COP 2 jest o wiele trudniejszy niż swój poprzednik.

Oczywiście, granie przy pomocy joypada totalnie miją się z celem. Po prostu nie ma szans wyrobić się z ustawianiem celownika. Do pełnej rozkoszy, jaką może dać VC2, potrzebny będzie dobrze skalibrowany przed rozpoczęciem gry pistolet (oraz duży,

jak największy telewizor). Pojawiały się nowe opcje, takie jak Auto Reload (nie trzeba strzelać poza ekranem, aby przeladować magazynek), ale ją wyłączam. Od samego początku w ekranie opcji można też wy-

COP 2 po prostu rządzi, nie ma lepszej „pistoletowej” strzelaniny. Znowu przyda się zakurzony nieco pistolet.

Gulash



brać rodzaj spluw. Po ukończeniu gry pojawia się opcja Mirror Mode, dzięki której można zagrać po raz kolejny – tym razem wszystko jest odwrócone, jak w lustrze.

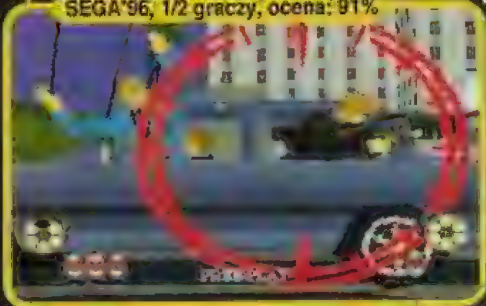
VIRTUA COP 2 to kolejna konwersja zespołu AM2, w mojej opinii najlepszego zespołu developerskiego na całym świecie. Warto jeszcze wspomnieć, że SEGA dba o to, by przy kolejnych konwersjach z automatów na Saturna pracowały właśnie osoby, które stworzyły program na automat. Właśnie dzięki temu Saturn ma najlepsze konwersje automatowych hitów. A VIRTUA



tycznie wszystkie aspekty gry, począwszy od grafiki (dwa razy więcej klatek na sekundę, 100 razy lepsze lokacje), przez dźwięk, aż po prezentację.

I znowu, do oczyszczenia z przestępczej fałi czekają trzy natładowane akcją epizody. Są dłuższe niż w pierwszej części, a w każdym z nich można w pewnym momencie wybrać jedną z dwóch lokacji.

SEGA'96, 1/2 gratczy, ocena: 91%



CMR DIGITAL

U NAS KUPISZ WSZYSTKO

- GRY KOMPUTEROWE NA CD-ROM PC
- GRY NA DYSKIETKACH 3,5"
- ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI OK. 50 TYTUŁÓW
- PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW

WSZYSTKO ZAPREZENTUJEMY DORADZIMY ZAKUP

- POLECAMY OLBRZYMI WYBÓR: GŁOŚNIKÓW, JOYSTICKÓW, MYSZEK

GRY TELEWIZYJNE

- SEGA SATURN SEGA MEGA DRIVE
- PlayStation... OK. 110 TYTUŁÓW

WIELKA WYPOŻYCZALNIA GIER TV

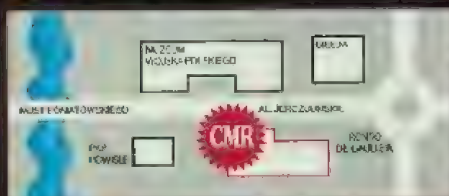
GAMEBOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SNES, JAGUAR.

1 WYMIANA 6 ZŁ.

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2

TEL. 827-87-73

CZYNNY 8-20, SOB. 10-17





CRUISIN' USA

CRUISIN' USA to pierwsza wyścigi samochodowe na Nintendo 64,

ogromne amerykańskie autostrady, łączące ze sobą miasta i kolejne stany. Gdy znudzi się samotna jazda, jest opcja gry dla dwóch graczy na podzielonym na pół ekranie. Grafika jest bardzo kolorowa, a choć w grze nie występuje zbyt wiele obiektów, animacja potrafi bardzo nieprzyjemnie zwalniać (!?). Natomiast muzyka to jakaś straszna pomyłka i od razu trzeba ją wyłączyć. W sumie CRUISIN' USA to gra średnia, a po Nin-

będące konwersją z dwuletniego już dziś automatu. Gracz bierze udział w wyścigu składającym się z 14 tras rozrzuconych po różnych stanach USA. Można wybrać spośród kilku samochodów, które łączy jedno: nie są to sportowe maszyny. Trasy to po prostu

tendo 64 spodziewam się czegoś więcej. Poczekajmy na drugą część, CRUISIN' WORLD, która ukaże się w drugiej połowie 1997 r.

Gulash

Williams '96, 1/2 graczy, Ocena: 50%

Akcja SHADOWS OF THE EMPIRE rozpoczyna się niemal równocześnie z THE EMPIRE STRIKES BACK. Bohaterem gry jest Dash Rendar, przemysłnik pod wieloma względami podobny do Hana Solo. Przemysłnik Dash zajmuje się handlem z rebeliantami stacjonującymi w bazie na lodowej planecie Hoth. Niespodziewanie, baza zostaje zaatakowana (początek EMPIRE STRIKES BACK) i Dash na chwilę przyłącza się do rebeliantów. Przynajmniej wydaje mu się, że na chwilę...

CES), jest też strzelanina w przestrzeni kosmicznej, podczas której wybucha mnóstwo myśliwców TIE, atak na Imperialny Gwiazdowy Niszczyciel, superszybki wyścig na powietrznym skuterze po rodzinnej planecie Luke'a – Tatooine w mieście Mos Eisley i wiele innych. Czasem występują też przerwy, generowane w czasie rzeczywistym (tylko N64 to potrafi, FMV bez CD). Czy trzeba dodawać, że gra się po prostu wspaniale? Poruszając się w wykreowanym przez magików z LUCASARTS

Dostarczył: Lanser

SHADOWS OF THE EMPIRE

SHADOWS OF THE EMPIRE praktycznie stanowi połączenie najlepszych sekwencji z DARK FORCES

I REBEL ASSAULT 2 w jedną znakomitą całość. Gra składa się z kilkunastu różnorodnych poziomów, dla których inspirację czerpano wprost z filmu. Wszystko zaczyna się na Hoth, gdzie Dash pomaga rebeliantom w ataku na transportery AT-AT (sławna scena z EMPIRE), pilotując SnowSpeeder. Kilka kolejnych poziomów oglądamy z first-person perspective (a!a DARK FOR-

świecie, Dash spotka też postacie znane z trylogii: Han Solo, Luke Skywalker, Leia Organa a nawet sam wielki łowca Boba Fett, z którym Dash stoczy walkę (to jedna z najlepszych sekwencji, Fett pokonany wsiada do swojego statku i ucieka ostrzeliwując się).

Sterowanie odbywa się za pomocą analogowej gąfy i choć w doświadczeniach przyzwyczaić, jest po prostu w porządku. Gra posiada cztery poziomy trudności, przy czym najwyższy (JEDI) to prawdziwa makebra. Na najniższym można ukończyć ją w dwa-trzy wieczory, dlatego radzę zaczynać od poziomu MEDIUM. Muzyka i efekty dźwiękowe to prawdziwa rewelacja, nie jestem sobie w stanie wyobrazić, w jaki sposób udało się upchnąć tak

znakomite (i długie!) sample na małej kartce. Motywy dobrze znane z filmów przeplatane są nowymi, mistycznymi utworami, zaś efekty dźwiękowe (blastery, roboty, komunikaty szturmowców) brzmią dokładnie tak samo jak w filmie. Do grafiki po prostu nie można mieć zastrzeżeń, bo każda kolejna sekwencja akcji jest lepsza i bardziej efektowna od swojej poprzedniczki. Równocześnie z grą video ukazała się gra planszowa, cztery komiksy, książka, kasety z nagraniem słuchowiskiem i mnóstwo innych gadżetów. Świat STAR WARS to prawdziwa żyła złota dla Lucasa, a SHADOWS OF THE EMPIRE godnie dołącza do grona dobrych produktów. SOTE jedynie może nie spodobać się osobie, która nie lubi STAR WARS (a jest ktoś taki?). W każdym razie po MARIO 64 i WAVE RACER trzecia obowiązkowa pozycja na liście zakupów każdego posiadacza Nintendo 64.

Gulash

Lucasarts '96, 1 gracz, Ocena: 90%

Dostarczył: Lanser



Obok dostępnych na naszym rynku multimedialnych programów edukacyjnych, przeznaczonych do nauki języka angielskiego, takich jak EUROPLUS+, CROSS COUNTRY czy MULTIBEE, pojawił się produkt nowy, wyraźnie odstający od reszty... na lepsze.

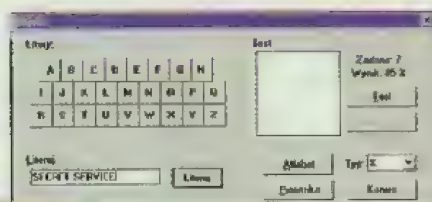
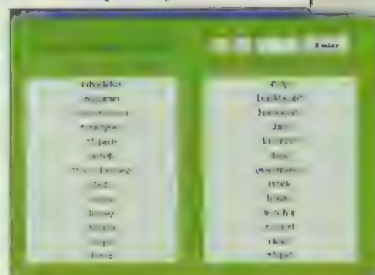
PROFESOR HENRY – SŁOWNIK-TWO nie bije po oczach wspaniałą, przepyszną grafiką, nie pokazuje żadnych filmików, nie zachwycą cudownie skomponowaną muzyką i mieści się tylko (!) na jednym kompaktce. Jak powielany na ksero studencki skrypt, dzięki któremu niejedna osoba zdała egzamin na piątkę, w porównaniu do ilustrowanych, pysznych tomów, które ładnie prezentują się na półce i... nie poza tym. Jest skromny, ale za to naprawdę skuteczny.

Kiedy uruchomiłem program, od razu przypomniało mi się liceum i lekcje angielskiego. Pomyślałem sobie, że gdybym wtedy korzystał z PROFESORA HENRY'EGO, moja ocena z pewnością byłaby wyższa. Jeden z moich znajomych chciał poszerzyć swoje słownictwo, wkuwając kolejne strony słownika an-

gelsko-polskiego. Gdyby i on miał „Heńka”, nie musiałby się tak męczyć. Program skierowany jest przede wszystkim do osób rozpoczynających naukę, jako uzupełnienie zwykłych lekcji. Nie zastąpi nauczyciela ani podręcznika, lecz będzie pomocą w opanowaniu słownictwa. Olbrzymi wybór grup tematycznych (od szkoły, jedzenia czy zdrowia, przez armię, zwierzęta czy kolory, po seks, biznes czy politykę) oraz bogaty zasób słów i wyrażen idiomatycznych (ok. 6 tys.) czynią z niego program przydatny także dla zaawansowanych, pragnących poszerzyć swoje słownictwo.

PROFESOR HENRY nie byłby programem multimedialnym, gdyby nie wykorzystywał pełni możliwości,

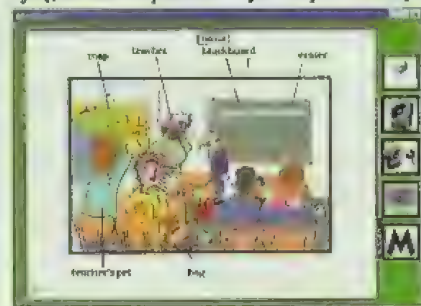
nieczki są banalne, ale śmieszne. Zresztą nikt nie wymaga od programów edukacyjnych oszałamiającej grafiki, która by tylko rozpraszała uwagę użytkownika. Kapitałnym pomysłem są interaktywne obrazy, po których można wo-



polskich odpowiedników słówek angielskich, by przejść do ćwiczeń trudniejszych, polegających na wpisywaniu angielskich wyrazów i zwrotów wypowiedzianych przez lektora. Podczas lekcji PROFESOR HENRY udziela od czasu do czasu komentarzy, zwracając naszą uwagę na synonimy lub wyrazy o innym znaczeniu, a o podobnej pisowni czy wymowie. Prowadzi też punktację i co jakiś czas powtarza pytania, na które udzieliłmy błędnych odpowiedzi. Program ma wbudowany system powtarza-

Profesor Henry

Strona dźwiękowa programu nie może poszczycić się cudowną, nastrojową muzyką, ale nie o to przecież w tym wszyst-



nia materiału i po każdym ćwiczeniu proponuje powtórki w trzech kolejnych terminach. Oczywiście, istnieje opcja wyboru intensywności nauki, zaś wiedzę można sprawdzić w testach.

Do pakietu dołączona jest oddzielnie Nauka Literowania. Programik pozwala poznać angielską wymowę poszczególnych liter. Wbrew pozorom ma to znaczenie, gdyż Anglicy często proszą o przeliterowanie zwłaszcza nazwiska, ze względu na to, że język angielski ma „nieregularną” wymowę.

PROFESOR HENRY – SŁOWNIK-TWO stanowi element większego systemu nauczania o nazwie **BENEFIT**. Ponieważ z założenia pobieżnie traktuje zagadnienia dotyczące gramatyki, ograniczając się do rzeczowników niepoliczalnych, zbiorowych, liczby mnogiej, czasowników nieregularnych i określań ilości, producent zapowiada kolejną część: **PROFESOR HENRY – GRAMATYKA**.

Wraz z kompaktem załączony jest **Poradnik Metodyczny**, zawierający nie tylko instrukcję programu, ale także zaznajamiający użytkownika z technikami pamięciowymi. Program pracuje pod Windows 3.1 i '95, jest bardzo wygodny w obsłudze, a przede wszystkim naprawdę skuteczny. Warto zauważyć jeszcze jedną jego zaletę, a mianowicie cenę, która w porównaniu z cenami innych podobnych programów, sięgającymi kilkuset złotych, jest bardzo atrakcyjna.

Rafał Galecki

jakie daje płyta CD. Mamy tu więc zarówno grafikę, jak i dźwięk. Grafika sprowadza się do poglądowych, kolorowych szkiców, humorystycznie ilustrujących wybrane zagadnienia i słowa. Rysu-

Kiedy rozpoczynasz naukę z **PROFESOR HENRY'M**, program wprowadza cię do swojej kantoleki, na podstawie której będziesz później śledził swoje postępy w nauce. Rodzajów ćwiczeń jest w sumie siedem, są one bardzo różnorodne i wykorzystują najskuteczniejsze techniki zapamiętywania, zarówno wzrokowego, jak i ze słuchu. Najlepiej zacząć od rysuneków i wybierania

Producent: EDGARD Multimedia
skr. Pocz. 83, 02-588 Warszawa 48
e-mail: Edgard@waw.pdi.net
Cena (z VAT): 69 zł



W błyskawicznie rozwijającej się dziedzinie multimedialnych kart dźwiękowych dla PC stanowią dla producentów ogromną gałąź produkcji. Konstruowane karty dźwiękowe to w większości mniej lub bardziej udane klony standardu, jakim jest SoundBlaster. Rzadko można trafić na kartę, która oferowałaby nabywcy nieco więcej.

Przez grono monopolistów, jakimi jest np. firma CREATIVE LABS, próbowała przebić się mała kanadyjska kompania GRAVIS, produkując kartę Ultrasound, a także jej następcę: Ultrasound PnP. Karta wprawdzie została przyjęta ciepło przez część graczy (co pozwoliło firmie mocniej stanąć na nogach), nie przełamała jednak monopolu SoundBlastera. Seria kart SoundBlaster AWE 32 błyskawicznie zagościła świat, stając się prawdziwym nowym na rynku, głównie ze względu na swą kompatybilność z wcześniejszymi modelami.

Istnieją jednak firmy, które starają się wyjść poza określony przez CREATIVE LABS standard, produkując karty oferujące nieco więcej od pocziwego SoundBlastera. Jedną z nich jest TURTLE BEACH, której półprofesjonalne karty Tahiti, Rio i Monterey są w zgodnej opinii światowej prasy uważane za jedne z najlepszych na rynku. Jednak z powodu wysokiej ceny (niedawno cena Monterey kształtowała się w okolicach 2 tys. zł) nie są one dostępne dla wszystkich graczy czy też osób zainteresowanych półprofesjonalnym muzykowaniem na PC. Lukę tę stara się wypełnić firma GUILLEMOT, wprowadzając na rynek kartę Maxi Studio 64, która oferuje potężne możliwości za stosunkowo niską cenę. Oto szczegółowy opis tej karty, jej możliwości i dołączonego oprogramowania.

Hardware

Karta Maxi Studio 64 jest dość spora (3/4), lecz pasuje do zwykłego slotu ISA obecnego w każdym komputerze PC. Architektura karty w dużej mierze oparta jest o procesor RISC kontrolujący przepływ danych i odpowiadający za funkcje Digital Sound Processing. Standard-

gii Wavetable (do odgrywania próbek MIDI używa przesampłowanych wcześniej instrumentów, więcej w SS'41). Wbudowane w kartę 4 MB pamięci ROM mieści 425 próbek doskonałej jakości: 128 instrumentów standardu GENERAL MIDI, 97 Wariacji i 200 uderzeń perkusyjnych podzielonych na 16 grup. Używając zwykłych, 32-pinowych pamięci SIMM do karty można dołożyć 4, 8 lub 16 MB pamięci RAM, która może posłużyć do przetrzymywania własnych instrumentów.

Karta pracuje w jednym z pięciu standardów: AdLib, SoundBlaster Pro, Roland MPU-401, Windows Sound System oraz GENERAL MIDI. Przestawność Maxi Studio 64 pozwala na nagrywanie i odtwarzanie dźwięku jednocześnie (analogowo/cyfrowe konwertery to jedne z najlepszych, jakie montuje się w kartach dźwiękowych), zamontowany dynamiczny

filtr w czasie rzeczywistym redukuje ewentualne szumy. Na karcie znajduje się też złącze IDE, pozwalające podpiąć napęd CD-ROM bez potrzeby szukania wolnego miejsca na kontrolerze. Oprócz dwóch wejść służących do nagrywania dźwięku (Line-in i Mikrofon), karta została wyposażona w dwa niezależnie działające wyjścia (Speaker i Surround), które

Instalacja

Po włożeniu karty w wolny slot można włączyć komputer. Instalacja przebiega w sposób bardzo prosty i nie powinna sprawić kłopotu nawet największemu laikowi. Maxi Studio 64 to karta Plug and Play, zawierająca BIOS automatycznie wykrywany przez Windows'95 w momencie startu. Windows'95 samoczynnie rozpoczyna procedurę instalacji,

prosząc o kolejne dyskiety z driverami. Kolejnym krokiem

jest instalacja dołączonego oprogramowania. Po ponownym uruchomieniu systemu można już rozkoszować się wspaniałym dźwiękiem. Przy uruchamianiu sesji DOS karta inteligentnie przełącza się w tryb SoundBlaster Pro + GENERAL MIDI, dzięki czemu jest kompatybilna ze wszystkimi obecnymi na rynku gramami.

Software

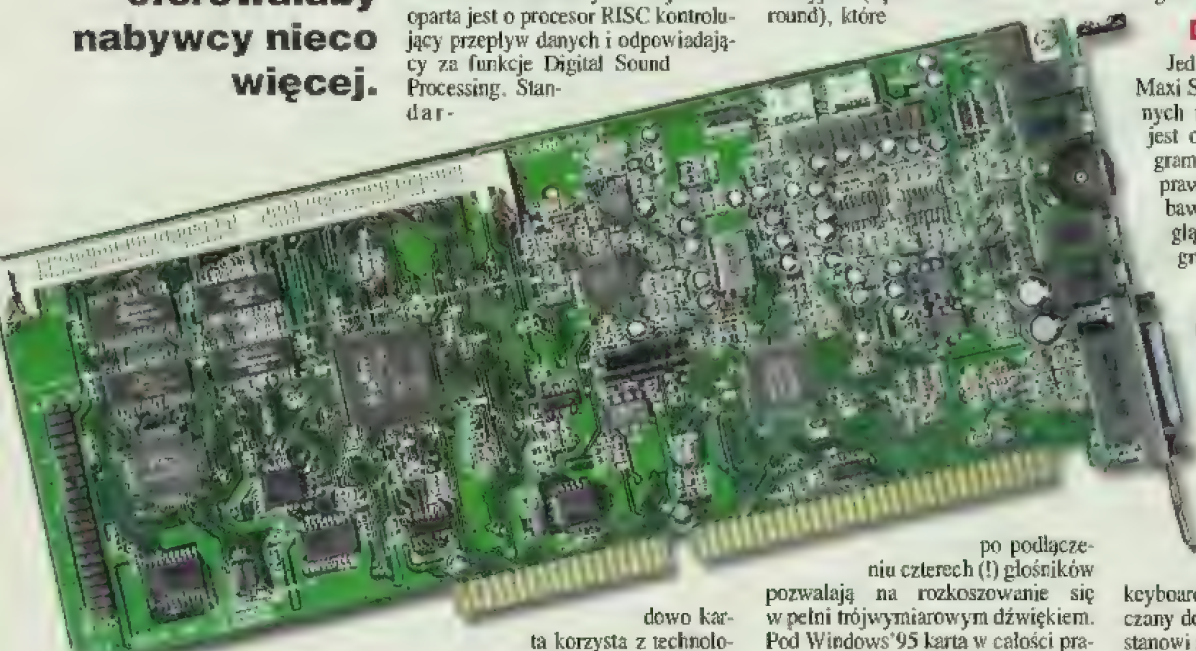
Jedną z cech wyróżniających Maxi Studio 64 z całej rzeszy obecnych na rynku kart dźwiękowych jest obecność znakomitego oprogramowania, które pozwala na prawdziwą, półprofesjonalną zabawę z dźwiękiem. Oto jak wygląda dodawane do karty oprogramowanie.

- Cakewalk Express

Prosty, stosunkowo łatwy w użyciu sekwencer MIDI z możliwością zapisu nutowego. Pozwala na dodawanie do plików MIDI obiektów WAVE, zawiera program Virtual Piano, dzięki któremu można używać Pe-Cetowej klawiatury lub myszki zamiast keyboardu MIDI. Często dołączany do kart dźwiękowych, nie stanowi żadnej rewelacji.



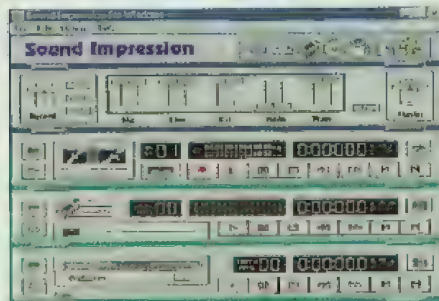
Maxi Sound HOME STUDIO



po podłączeniu czterech (!) głośników pozwalają na rozkoszowanie się w pełni trójwymiarowym dźwiękiem. Pod Windows'95 karta w całości praco-

- Sound Impression

Bardzo prosta i przyjazna w użytkowaniu miniwiersz służąca do od-



grywania plików MIDI, WAV i muzyki z CD oraz do samplowania. Nic nowego.

- Maxi FX Home Studio

Pierwsza z trzech rewelacyjnych aplikacji dodawanych do karty. Za pomocą Maxi FX można w czasie rzeczywistym dodawać efekty do dźwięku wychodzącego z karty, rozdzielając dźwięk na 4 głośniki, dodawać na siłę stereofonie, operować efektami Reverb, Chorus i Echo. W praktyce oznacza to możliwość dowolnej ingerencji niemal w każdy dźwięk wydawany przez komputer. Dla

64

przykładu, można używając standardowego programu CD Player słuchać muzyki z płyty CD w pełnym Surroundzie (4 głośniki!), w czasie rzeczywistym dodając efekty! Można też bawić się uruchamiając z poziomu Windows dowolną grę (np. w QUAKE 4 głośniki powodują nowe, nieznane dotąd efekty, wywołujące dreszcz na plecach). W Maxi FX znajduje się kilka predefiniowanych wcześniej efektów, a można rozbudować tę liczbę do ośmiuset.

- Internet Phone

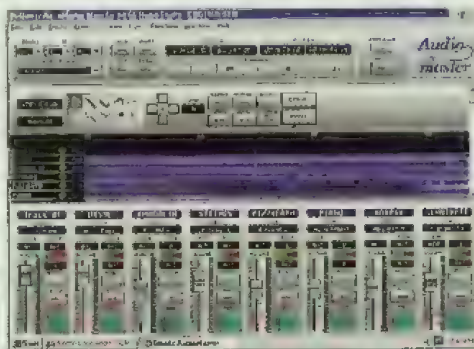
Wyobraźmy sobie sytuację, w której pragniemy porozmawiać z mieszkającym w USA znajomym. Dłuższa rozmowa telefoniczna odbija się gigantycznymi rachunkami. Jedynym wyjściem jest rozmowa przez Inter-

net. Normalnie odbywa się to za pośrednictwem poczty elektronicznej (E-MAIL) bądź w najlepszym razie IRC. Dzięki Internet Phone możliwa jest pełna rozmowa telefoniczna w czasie rzeczywistym za pośrednictwem Internetu! Potrzebny będzie jedynie mikrofon i para głośników oraz oczywiście konto internetowe. Program w czasie rzeczywistym wysyła i odbiera nagrywany przez rozmówców głos, dzięki czemu ludzie

mogą się wreszcie usłyszeć. Do karty Maxi Sound 64 Home Studio dodawana jest pełna wersja tego znakomitego programu.

- Quartz AudioMaster

To zdecydowanie najlepszy program dodawany do zestawu, idealny dla osób zainteresowanych tworzeniem muzyki. Quartz AudioMaster to cyfrowy magnetofon wielośladowy, pozwalający na jednoczesne odtwarzanie i nagrywanie w czasie rzeczywistym. Program potrafi obsłużyć jednocześnie 64 kanały MIDI (!) i 4 ścieżki sampli (8 po rozbudowaniu pamięci). Jak to wygląda w praktyce? Człowiek-orkiestra pragnie nagrać własny utwór muzyczny. Nie jest jednak w stanie jednocześnie grać na gitarze, perkusji i syntezatorze oraz śpiewać. Nagrywa więc pierwszą ścieżkę, gitarę. Następnie odtwarzając swoją gitarową partię nagrywa w czasie rzeczywistym wybijającą rytm perkusję. Kolejnym krokiem jest odtwarzanie dwóch uprzednio nagranych ścieżek (gitarę i perkusję), jednocześnie nagrywając partię syntezatora (w formie samplingu lub też MIDI!), aby wreszcie do goto-



wego podkładu muzycznego w czwartym nagraniu dołożyć swój głos. Finałowym krokiem będzie miksowanie gotowego utworu (w czasie rzeczywistym, zupełnie jak na prawdziwym stole mikserskim) oraz dodanie końcowych efektów. Zmiksowaną ścieżkę można zapisać w formacie WAV 44.1 KHz (i ewentualnie nagrać na płytę CD).

AudioMaster posiada wbudowany edytor sampli, pozwala też na miksowanie tracków MIDI z plikami WAVE. Na dołączonej do zestawu płycie CD znajduje się kilkadziesiąt megabajtów przykładowych kompozycji. Programy o podobnych możliwościach kosztują spore pieniądze (nie wspominając o koszcie magnetofonu ośmiośladowego, przekraczającym sporo cenę Maxi Sound Studio 64). Program jest dość trudny w obsłudze, jednak jego bogate możliwości całkowicie to wynagradzają.



amy zaszczyt przedstawić Państwu niezwykłą opowieść

LULU i jej książkę

Dzięki multimediom postacie ożywają na kartach tej przepięknej baśni, wprowadzając Cię w świat pełen przygód, fantazji i niezapomnianych wzruszeń.



Pozycja ta ukazała się już w dziewięciu wersjach językowych i wszędzie cieszy się dużym uznaniem. „Lulu i jej książka” rozpoczyna serię „żywych książek” przygotowywanych przez Mediascape.

WAŻNIEJSZE NAGRODY

1996 Zwycięzca, I.D. Magazine's 42nd Annual Design Review, kategoria Media interaktywne; 1996 Nomination, EMMA International Award (European Multimedia Association); Rozrywka dla dzieci 1996 Nomination, Macromedia's People's Choice Awards; 1996 Zwycięzca, French ITC '96 Multimedia Festival, Nagroda za wartości edukacyjne; 1996 Zwycięzca, Nagroda za najlepszy scenariusz multimedialny, SACD (Société des Auteurs Compositeurs et Dramaturges)

OD
10.02.97
W SKLEPACH

WYŁĄCZNY
DYSTRYBUTOR:

Aiko

ul. Heweliusza 11
80-890 Gdańsk
tel./fax (0 58) 46 28 21
tel. (0 58) 35 49 73

WYDAWCA:

Mediascape

ul. Piwna 22/23, 80-831 Gdańsk
tel./fax (0 58) 35 85 67



Wydawca prowadzi detaliczną sprzedaż wysyłkową. Informacji udzielamy telefonicznie bądź listownie.

Wrażenia

Podczas kilku lat użytkowania komputera PC nie spotkałem jeszcze karty mającej równie znakomity stosunek ceny do możliwości. Za cenę niewiele większą od ceny SoundBlastera AWE 32 karta Maxi Studio 64 oferuje nieporównywalnie większe możliwości (4 MB pamięci, 8 ścieżek Full Duplex, Surround), ma też lepsze oprogramowanie (Quartz!) i po prostu lepiej brzmi. Odpowiednik Maxi Studio 64, karta Monterey firmy TURTLE BEACH, oferując niemal te same, a w rzeczywistości mniejsze możliwości (4 ścieżki Full Duplex dopiero po zakupieniu odpowiedniego programu, niekompatybilna ze standardem SoundBlaster), kosztuje bez mała dwukrotnie więcej. Nie do pogardzenia jest też możliwość podłą-

czenia 4 głośników i wykorzystania efektu Surround, dzięki któremu muzyka (i efekty dźwiękowe) w grach i z płyt CD nabiera zupełnie nowego wymiaru.

Jednak największym atutem karty jest jej oprogramowanie, pozwalające amatorom na stworzenie w domu prawdziwego mini-studio nagraniowego. Szef firmy UBI SOFT zapowiada, że gra POD, pisana m.in. z myślą o nowej wersji procesora Pentium o kodzie MMX, obsługiwać będzie pełen Surround na 4 głośniki, wykorzystując Studio 64. Nie znaczy to, że postąpią tak wszyscy producenci gier, chodzi jedynie o to, że karta została dostrzeżona na zachodzie. Maxi Sound 64 Home Studio z czystym sercem polecam jedynie osobom, które tworzą bądź też myślą o tworzeniu muzyki (a wyrosły już z FastTracka). Osoby, które komputer wykorzystują jedynie do grania, nie

wyczerpią nawet połowy możliwości tej znakomitej karty.

W pudełku:

- Karta Maxi Studio 64;
- Kilka książeczek, w sumie ponad 300 (!!!) stron instrukcji do karty i do każdego z programów;
- Kabel do podłączenia urządzenia MIDI (np. syntezatora);
- Płyta CD z przykładami dla programu Quartz AudioMaster;
- Siedem dyskietek z driverami i programami.

Wady

- Pracując w systemie DOS, karta emuluje jedynie standard SoundBlaster PRO. Nie obsługuje trybu SoundBlaster 16.
- Brak prostego edytora do sampli, Quartz AudioMaster jest trudny do zgłębienia.

Zalety

- MIDI: 425 instrumentów, polifonia 64-głosowa, 16 cyfrowych efektów (8 Reverb i 8 Chorus), dźwięk Surround na 4 głośniki, kompatybilny z GENERAL MIDI, możliwość rozbudowy o maks. 16 MB.
- WAVE: 16 bitów, sampling do 44,1 KHz stereo, 8 ścieżek Full Duplex (jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie), dynamiczny filtr przeciw-szumowy, dźwięk Surround z wyjściem na 4 głośniki, equalizer z cyfrowymi efektami Echo, Reverb i Chorus w czasie rzeczywistym.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:

ULTRAMEDIA. 00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0 22) 628 80 74
Cena: (z VAT-em): - 899,- zł



Producenci oprzyrządowania do gier przeciągają się w pomysłach, wymyślając co raz to nowe urządzenia, aby uatrakcyjnić lub raczej urzeczywistnić nam zabawę. Słowo „virtual” w chwili obecnej pomaga w sukcesie każdemu urządzeniu.

Zaczął się od serii wirtualnych helmów i okularów, które jednak nie okazały się wielką rewelacją. Później były plastikowe pistolety, z których celowaliśmy do naszych komputerowych przeciwników. W międzyczasie pojawiły się też wirtualne placaki do mordobic, ale jako że nie były poparte gramami, nie wyszły poza skle-

rani na podkładce. Kiedy wykonujemy uderzenie, czujniki podkładki odbierają impuls z kija i przesyłają sygnał do komputera. W zależności od tego które sensory i w jakim odstępie czasu odczytują sygnał, z taką prędkością i w takim kierunku poleci nasza wirtualna piłka na ekranie monitora. Aby zmienić nasz po-

skonałe wyważony i wygląda jak prawdziwy, co zwiększa uczucie realizmu. Jest idealny dla biznesmenów, którzy mogliby trenować w pracy, w porze lunchu bez obawy, że wybiją szybę w gabinecie szefa.

Zawarty w pakiecie PICTURE PERFECT GOLF dla Windows nie dostarczył mi wielu wrażeń, jednak szperając na Internecie znalazłem driver umożliwiający współpracę urządzenia z LINKS 386 PRO, najlepszym golfem na PC, jakiego dotychczas widziałem. I wtedy zaczęła się prawdziwa zabawa! Przez parę dni grałismy non-stop. Gulaś, jak zwykle dążąc do perfekcji, ćwiczył po nocach, aż nadwreżył sobie mięśnie. A nasze matki pierwszy raz nie gderwały, że znowu siedzimy BEZ RUCHU przed komputerem.

Cena pakietu jest bardzo wysoka, więc znajdzie on nabywców raczej wśród zamożnych miłośników golfa.

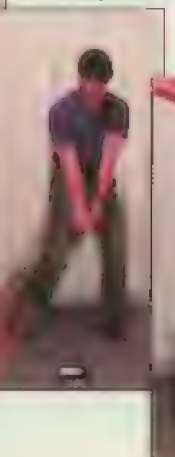
Virtual Golf

powe półki. Aż w końcu trafiła się prawdziwa perłka - wirtualny kij golfowy.

W skład pakietu PICTURE PERFECT GOLF VIRTUAL REALITY SYSTEM, bo o nim tutaj mowa, wchodzi liczący sobie 70 cm długości kij, podstawka z sensorami oraz CD-ROM z grą PICTURE PERFECT GOLF. Zasada działania urz-

kój na pole golfowe, wystarczy rozstawić podkładkę z czujnikami, podłączyć ją do

złącza szeregowego (COM), zainstalować oprogramowanie, wziąć kij do ręki i... bach! Lepiej przy tym rozjeżdżać się dookoła, aby przypadkiem nie zahaczyć jakiegoś mebla czy (co gorsza!) monitora. Mnie wystarczyły 2 metry kwadratowe. Sam kij jest do-



dzienia jest prosta. Na końcu kija znajduje się fotokomórka współpracująca z senso-

Jednak jego koszt i tak jest wielokrotnie niższy niż jedna partyjka na prawdziwym polu golfowym.

Lukasz Bura

P.S. Producent kija, firma SPORT SCIENCES, opracowuje wersję na SEGA Genesis i SNES oraz - uwaga - wirtualny kij baseballowy!

Dystrybutor:

Ultramedia, ul. Nowogrodzka 4
00-513 Warszawa
tel/fax (022) 628 80 74
Cena (z VAT): - 1000,- zł

THE POWER OF CHOICE

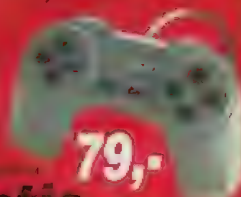
ZADZWOŃ!

PlayStation



Sony Playstation

32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji



Gratis

Akcesoria

Controller Super Pad 8

Controller Game Pad 8

Controller Propad

Controller Station

Controller Station Master

Pistol Predator

Joystick Arcadi

Memory Card PSX

Memory Card 1

Memory Card Plus

Laser Lens Cleaner

EU / dapter

Extension Cable

Luk Kabel

Planeta i lotniz

Planeta i lotniz

Planeta i lotniz

Controller CON

Controller CON

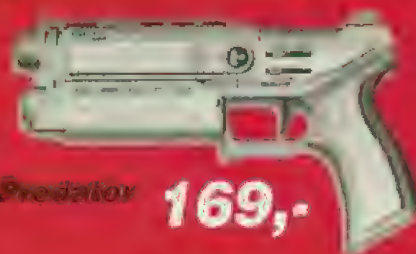
Gry



Gry



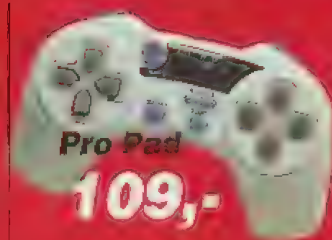
Szczególnie polecamy



Predator 169,-



Game Pad 8 99,-



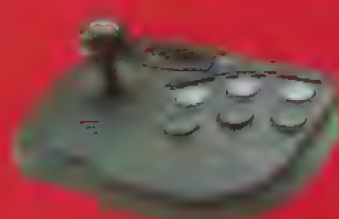
Pro Pad 109,-



Super Pad



Eclipse Pad



Eclipse Stick

SEGA SATURN



999,-

SEGA Saturn

32 bit. konsola gier telewizyjnych, pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

W komplecie z grą

1189,-

Akcesoria

Controller Super Pad 8

Controller Eclipse Pad

Joystick Eclipse Stick

Controller Eclipse Pad

Controller Voyager Pad

Controller Terminator Pad

6X Shooter

Starline Hit

Game Show

Memory Card

Laser Lens Cleaner

Laser Lens Cleaner

Laser Lens Cleaner

Zapowiedzi



NINTENDO 64

32 bit. konsola gier telewizyjnych, pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

32 bit. konsola gier telewizyjnych, pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

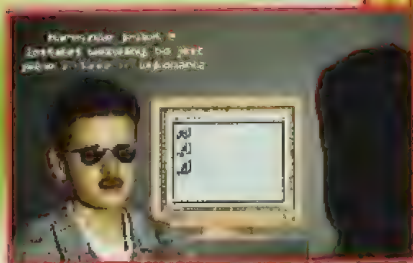
LAN SER

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce

Hurt • 0-55 33-93-65 • Fax 0-55 33-59-44 • Detal

82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a





Szalony naukowiec, wynalazca broni o kosmicznej sile zamknął się w swojej fortecy i terroryzuje bogate kraje świata. Żąda oczywiście torysy, groząc zniszczeniem stolic. Twoim zadaniem, jako agenta tajnych służb Rzeczypospolitej Polskiej, jest poskromić świra i odebrać tajne plany, które umożliwiły mu globalny terroryzm. Musisz się spieszyć, bowiem konkurencja nie śpi. Twoimi rywalami będą Rosjanin Misza i faszysta Heinz. Bossowie wyposażają cię w robota, a raczej zamykają w jego wnętrzu i rozkazują, abyś przecesał Legnicę wzdłuż i w szerz w celu odnalezienia kryjówki profesorka.

Główny ekran został podzielony na kilka logicznie uporządkowa-



nych części, co okazało się strzałem w dziesiątkę. Na samej górze znajdują się wskaźniki uaktywnionej broni, liczba amunicji i zdobytych punktów. Poniżej znaj-

duje się największe okno z mapą miasta lub polem bezpośredniej walki w przypadku napotkania wroga. Na samym dole od lewej mamy zestaw kontrolerek informujących o niebezpieczeństwie czy niespodziance w postaci miny do rozbrojenia. Na środku dolnego pasa ukazane są korytarze, po których się po-

ruszasz. Po prawej stronie znajduje się kolejny zestaw kontrolerek i przełączniki wykorzystywane do podnoszenia przedmiotów i uaktywniania informacji. Taki podział ekranu głównego wynika z treści i formy gry, bowiem aby dotrzeć do „Wilczego Szarica”, musisz przebrnąć przez całe miasto przypominające labirynt.

natrafisz także na inne niespodzianki. Najczęściej na uzbrojenie i dopalki leżące pod nogami robota.



MIASTO ŚMIERCI

MIASTO ŚMIERCI jest grą zręcznościową z elementami przygodowymi i strategicznymi. Poruszasz się po labiryntach miasta przyszłości, eliminując napastliwych przeciwników. Przypomina to klasyczny celowniczek w stylu OPERATION WOLF, bowiem twoim celem są pojawiające się na chwilę cyborgi. Do perfekcyjnego namierzania wroga służy przesuwany myszką celowniczek. Zestaw celownika w magazynkach odpala się lewym przyciskiem myszki. Gdy kółeczko celownicza najedzie na przeciwnika, zmienia się w kwadracik, co znaczy: zabił! Wędrując po labiryncie

które należy podnieść odpowiednią komendą. Dość często spotykaną przeszkodą są zaminowane ulice. Jeśli nie chcesz stracić cennej energii, będziesz musiał zabawić się w sapera i rozbroić ładunki. Odbezpieczanie przypomina logiczną zabawę z telewizji, w której należy odgadnąć prawidłową kombinację cyfr

L.K. Avalon'96

3 dyskietki, 2 MB HD

29 zł

Za fabelą, wielościanowość. Przebieg, kolorystyka, audio



Zapewne większość ortodoksyjnych i starszysłownych Amigowców pamięta doskonałą grę logiczną LEMMINGS, która polegała na wyprawianiu do wyjścia kudłatych stworków. Grupa mało ambitnych, ale dowcipnych ludzi postanowiła odświeżyć nam pamięć, robiąc własną grę na jej kanwie. Zamiast kudłatych stworków mamy do ratowania zielone liszki

albo, jak kto woli, zielone kulki z wulgiastymi oczami. Fachowo te stworzonka nazywa się Błobzami. Nazwa ta nie figuruje w żadnym słowniku, encyklopedii zwierząt i poradniku zielarza. W BLOBZ grać można w dwóch

BLOBZ

trybach różniących się poziomem trudności i treścią. W trybie Normal będziesz zmuszony pokonać przygotowane przez komputer poziomy, których stopień komplikacji zwiększa się proporcjonalnie do zaliczonych etapów. W drugim wariancie pokonasz własne levely, przygotowane przez siebie przy pomocy zawartego w grze edytora. Edytor jest przejrzysty i własne poziomy projektuje się w nim bezproblemowo. Niewątpliwie jest to zaletą gry.

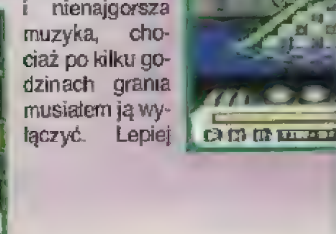
Gra podzielona została na olbrzymią liczbę poziomów opatrzonych kodami, podawanymi po zaliczeniu etapu. Pierwsze etapy są zwykłą zabawą dla przedszkolaków lub zaprawą w prawdziwym boju, bowiem do ratowania Błobziaków wykorzystujesz sporadycznie lewy przycisk myszki. W następnych etapach na dole ekranu pojawia się pasek z różnymi czynnościami, jakie możesz zlecić swym podopiecznym. Zmienia

się też architektura terenu, pojawiają się przeszkody, musisz więc coś przeskoczyć, wysadzić w powietrze, przebić się przez ścianę, wywiercić dziurę w podłożu itd. Wystarczy wówczas kliknąć na wybranej z paska czynności ikonkę symbolizującej np. skakanie, kliknąć powtórnie na Błobzie, a ten skoczy najwyżej, jak tylko będzie mógł. Niby proste jak pas startowy, ale gdy masz do uratowania kilkanaście



Błobzów i kilka przeszkód do pokonania, zaręczam, że nieźle się napocisz.

BLOBZ charakteryzuje znośna jak na kości AGA grafika i nienajgorsza muzyka, chociaż po kilku godzinach grania musiałem ją wyłączyć. Lepiej





w ściśle określonym czasie. Zdarza się, że dojdiesz do ulicy zamkniętej elektroniczną bramą. Z reguły wyłączniki umieszczone są kilka przecznic dalej.

Ta z pozoru zróżnicowana akcja na dłuższą metę strasznie się nudzi, ponieważ strzelanie do ruchomego celu na trzech planszach nie ulega zmianie, zaś przerwy logiczno-przygodowych jest stanowczo za mało. Gra ma przeciętną grafikę, sprowadzoną do wyświetlania kilku kolorów na jednej planszy. Trochę lepszy jest za to dźwięk. **MIASTO ŚMIERCI** - zhybrydowały przeciętniak.

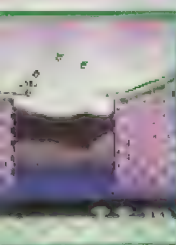
Wick



Floppy Disk '96

2 dyskietki, 1.5 MB HD

Za grafiką, słuchając sample, humor, poziom gry, brak wyginiętości



zastępowały ją digitalizowane gadki-szmatki wygłaszane przez jakiegoś goslka, który podnieconym głosem woła: „lewe! komplity!”

Gracz, który nie zerknął się jeszcze z **LEMMINGS**, będzie

z tej gry zadowolony, w przeciwnym razie do wyjadacza, któremu nie spodoba się zżynka starego pomysłu.

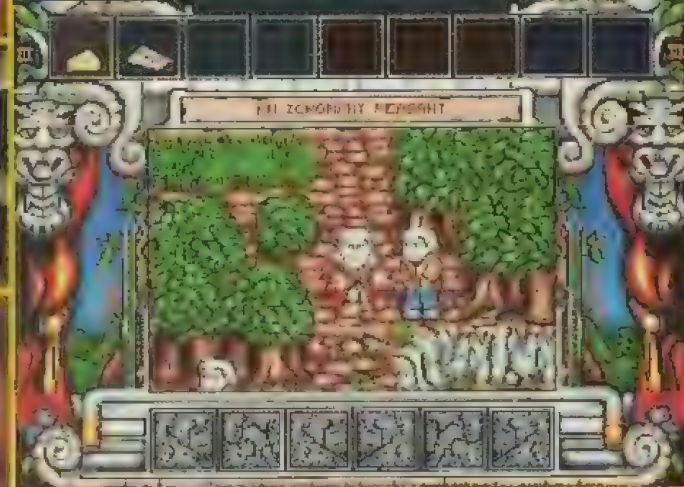
Wick



Australijczycy z **VULCAN SOFTWARE** znaleźli dobry sposób na zarabianie pieniędzy, wydając gry sprzedawane wysytkowo. Z dotychczasowej produkcji: **TIME KEEPERS**, **HILL-SEA LIDO** i **VALHALLA**, ta ostatnia cieszy się największą popularnością wśród graczy, o czym świadczą liczne recenzje i przygodki.

Najnowszej odsłonie dojrzały już postać króla musi podtrzymać linię dynastii i w tym celu znaleźć sobie żonę. Jak się dalej okazuje, jest to idealny materiał na kolejną, najdłuższą przygodówkę, jaka kiedykolwiek powstała na Amidze. Pomimo sześciu dysków gra charakteryzuje się brakiem dialogów pisanych - bohaterowie wszystko mówią.

W porównaniu do poprzednich części zauważyłem zdecydowanie lepszą digitalizację mowy, wyraźniejszą, zrozumiałą dla Polaka w stu procentach. Zmianie uległ również system sterowania. Zrezygnowano z obsługi gry joyem, decydując się na wygodniejszą i bardziej praktyczną myszkę. Flakni się więc system poruszania się, teraz uaktywniany strzałką nanoszoną myszką przed sterowaną postacią. Jeśli chcemy ruszyć księżciuka w prawo, należy naciśnąć tam



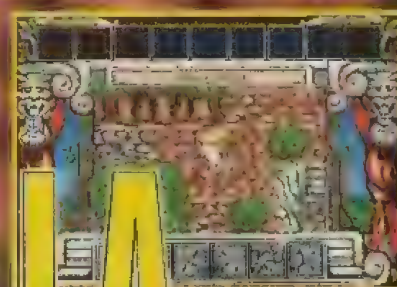
gło pominięciu, gdyż pole widzenia zdecydowanie się zmniejszyło w porównaniu do poprzednich części. Podobnie jak w poprzednich odsłonach, zagadki i zadania łączą się w jeden ciąg przy-

VALHALLA

CAN SOFTWARE w dalszym ciągu opiera się na ciemnej i monotonnej kolorystyce,

czynowo-skułkowy. Należy gadać z każdym ile się da, zapamiętać, czego mu potrzeba i skłajać przedmioty z daną osobą. Następnie trzeba dostarczyć pożądaną przedmiot właściwej osobie, za co z reguły otrzymuje się nowe. W ten sposób możesz się bawić dobre kilkadziesiąt godzin, próbując ukończyć wszystkie 4 poziomy (ryje ma każda VALHALLA).

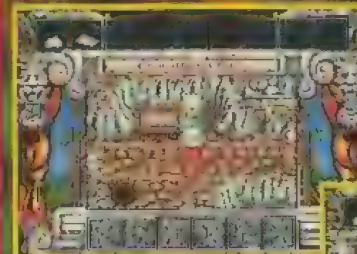
Miodność w VALHALLA 3 jest wysoka, pomimo żmudnego klikania i gładzenia o niczym i bez sensu. Penetracjom towarzyszą różne efekty dźwiękowe i sporadycznie rozrzmiewająca muzyka. Grafika w zasadzie pozostała taka sama, jeśli nie liczyć kosmetycznych zmian w scenarii i obwódkach. Firma VULA-



którą poznaje na kilometry. W tym nie ma co się dziwić producentom, bo jeśli coś się sprzedaje i ma rzęszce zwolenników, nie należy dokonywać zbyt drastycznych zmian.

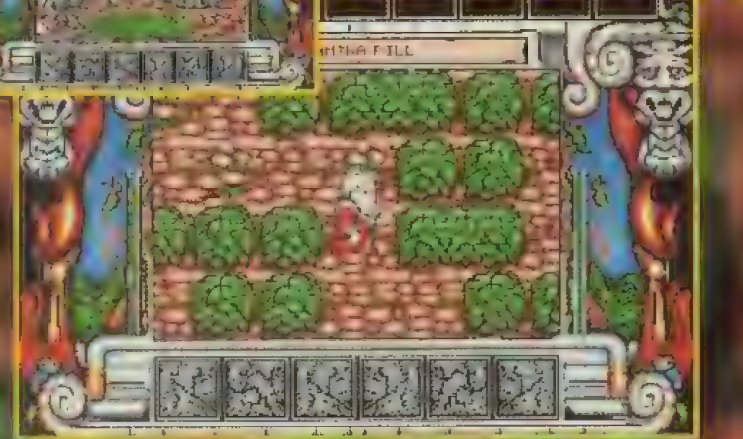
Myszę, że większość przygodówkowych wyjadaczy z zadowoleniem przyjmie propozycję spędzenia kolejnych godzin z grą VALHALLA. Poza tym szlifowanie języka i nauka nowych słówek to ważna rzecz. Dzięki tej grze można miło spędzić czas i jeszcze się czegoś nauczyć. Czekamy na VALHALLA 4.

Wick



myszką i po pojawieniu się strzałki kliknąć lewym przyciskiem myszy. Do wykonywania różnych czynności służy szereg ikon znajdujących się w dolnej części ekranu. Ikony pojawiają się dopiero wtedy, gdy najedzie się nań kursorem. Wygoda i prostota w jednym.

Akcję rozgrywaną się na ekranie śledzisz w małym okienku umieszczonym w centralnym punkcie. Szkoda, że okienko ule-



Vulcan '96

2 dyskietki, 1.5 MB HD

Za grafiką, słuchając sample, humor, poziom gry, brak wyginiętości



jemnicy przed światem i rządem. Podejrzane DNA wykorzystala do genetycznych eksperymentów na żywych istotach. Efektem stała się możliwość połączenia tkanki żywej z maszyną. Na ulicach pojawiły się dziesiątki cyborgów, tysiące niezniszczalnych maszyn, śmierć i ogień...

DNA przypomina takie hity, jak LASER SQUAD i UFO, a to ze względu na system prowadzenia rozgrywki. Jako że konkurencji wśród gier strategicznych na poziomie prawie nie ma, pomysł z pewnością spodoba się wszystkim wielbicielom logicznego myślenia. Gra przeznaczona jest dla jednego gracza i w całości obsługiwana jest myszką lub z poziomu klawiatury.

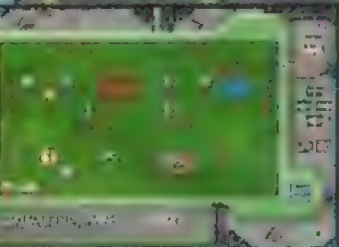
Grę zaczynasz od wyboru jednego z kwadrantowych sektorów

DNA

planszy. Okno właściwej akcji ukazuje widok z góry. Ponieważ jesteś pracownikiem rządu, masz do swej dyspozycji dwuosobowy team (człowieka i cyborga). Twoim zadaniem jest wyłapanie wszystkich zmutowanych istot, pobranie od nich próbek DNA i jego przebadanie. Zbadanie DNA pozwoli ci wytworzyć szczepionkę, która uodporni cię na zarazki rozsiewane przez coraz trudniejszych do pokonania wrogów. Większość wykonywanych przez ciebie operacji podlega ograniczeniom wynikającym

z kilku ruchów przypadających w każdej turze na jedną postać. Jeśli planujesz przebyć sporą drogę, musisz się liczyć z tym, że nie pozostanie ci w danej turze zbyt wiele energii na walkę, która jest najważniejszym elementem gry. Każda z twoich postaci posiada ograniczoną ilość energii, sił vitalnych, odporność na wirusy i inteligencję. Wszystkie wartości zużywają się po bezpośrednim kontakcie z przeciwnikiem, dlatego musisz je uzupełniać w trakcie walki. Na kolejnych poziomach stanowiło to dla mnie duże utrudnienie, lecz z drugiej strony podnosiło walory gry.

Grafika w DNA jest dobra, w zupełności wystarcza do genetyczno-strategicznej zabawy, której młodość dorównuje wspomnianym UFO i LASER

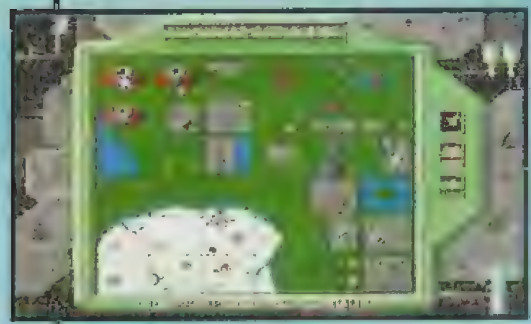


SQUAD. Na tie szaty graficznej ubożej prezentuje się dźwięk z powtarzającym się zestawem charakterystycznych sampli. DNA polecam każdemu zwolennikowi strategii, ponieważ jest to gra wciągająca, inteligentna i przemyślana. Jednak najważniejszą jej cechą jest banalna obsługa – matka sukcesu większości przebojów!

Wick

Applaud Software '96
AMD64 600/1200 3 dyskietki, 1,5 MB RAM

Komentarz: ekstra połączenie UFO i LASER SQUAD z kilkoma nowinkami, pięknie wciągająca gra



Astral nigdy nie był zły, czasem tylko dał w zęby komuś, kto na to zasłużył. Nigdy nie bił bez powodu, wódki też nie pił, dlatego niektórzy zaczęli posądzać go o konszachty z diabłem. W ten sposób Astral wyrósł na wielkiego faceta, a raczej maga, który posturą i umiejętnościami dorównywał samemu Wiedźminowi.

Tak oto Astral został tytułowym bohaterem najnowszej platformówki wydanej przez rzeszowski L.K. AVALON. Trzeba przyznać, że widać tu wyraźny postęp w porównaniu do poprzednich produktów tej firmy. ASTRAL naprawdę jest grą dobrą!

Akcja gry toczy się w czterech światach, składających się z szesnastu poziomów, co gwarantuje nam długie godziny doskonałej zabawy. Zróżnicowana tematyka nie pozwala się nudzić! Poziom trudności rośnie wraz z pokonanymi levelami, zmuszając nas do wykonywania bardziej złożonych czynności. Na początku

ASTRAL

musisz tylko zebrać sześć kryształów i umieścić je w specjalnym zasobniku. Dalej musisz jeszcze zlikwidować barierę złej mocy, zniszczyć teleport itd. Po zebraniu kryształów i umieszczeniu ich w wysięgniku otwierają się wrota do następnego świata. W ciągu kilkunastu sekund powinieneś się do niego przenieść, gdyż w przeciwnym razie do padnie cię zły bonzo. Wystarczy jedno zetknięcie z tym fagasem, a opuścisz świat żywych na wieki.

Astral jest zwinny jak ryś, silny jak niedźwiedź i mądry jak sowa, o czym niejednokrotnie będziesz miał okazję się przekonać. Koleś potrafi świetnie operować pistoletem laserowym, który będziesz musiał

znaleźć, rewelacyjnie obsługuje taczka (taczka służy do przewożenia kryształów) oraz perfekcyjnie walczy z siłami przeciwnika. Plejada wrogich postaci jest pokaźna, z niebezpiecznymi, okrutnymi uczniami Predatora na czele, skrytymi pod rozmytą peleryną, ledwie zauważalną dla ludzkiego oka. Nie mniej straszliwe są kościotrupy wypuszczające ze swych

L.K. Avalon '96

AMD64 600/1200 3 dyskietki, 2,5 MB HDD

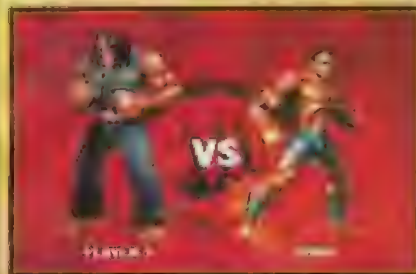
Zac: grafika, pomysł, muzyka, klimat
Przew: zbyt mały hero

macek olbrzymie czachy o nieprawdopodobnej sile destrukcyjnej. Astral, syn Australa, ponoszą się po systemie plansz urozmaiconych dziesiątkami wind, drabin i teleportów. W tak uroczym środowisku matka natura porzuciła sporo bonusów.

Animacja gry i grafika, jak na polskie i światowe realia, są bardzo przyzwoite. Osobiście wołalbym, aby tytułowy koleś był troszeczkę większy, żeby nie popsuć sobie za bardzo wzroku. Muzyka i efekty dźwiękowe są wysokiej jakości, system sterowania jest bardzo wygodny, dostępny zarówno dla posiadaczy drążków, jak i samej klawiatury; młodość jest olbrzymia. Podoba mi się wykorzystanie systemu kodów, dzięki któremu nie trzeba zaczynać gry od początku. Polecam tę grę wszystkim miłośnikom platformówek z elementami logiki.

Wick

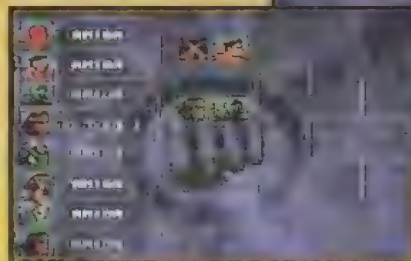




ku. Taka kombinacja jest wspólna dla klawiatury, dżoika i pada, z tą subtelną różnicą, że dwa pierwsze urządzenia mogą wykonać tylko to jedno charakterystyczne uderzenie. W sumie na każdą postać przypada po kilkanaście ciosów, w tym kilka specjalii i combosów.

Do wyboru masz cztery postacie o odmiennych stylach walki, zróżnicowanej posturze i cechach psychologicznych. Oprócz nich występują w grze

przeciwnik ma szansę wyładować nabitą na hak lub wystające kolce. Zaręczam, że efekt



CAPITAL



Tak się składa, że większość gier na Amigę pojawia się na rynku bez zapowiedzi i rzadko które poparte są rzetelną kampanią reklamową. Od czasów głośnych KILLING GROUNDS oraz FIGHTING SPIRIT do prasy nie przedostawały się żadne informacje na temat nowych produkcji. Dlatego gdy pojawiło się demo bijatyki 2D – CAPITAL PUNISHMENT, w spokojnym światku Amigowców zawrzało. Wszyscy snuli domysły na temat ostatecznej wersji gry.

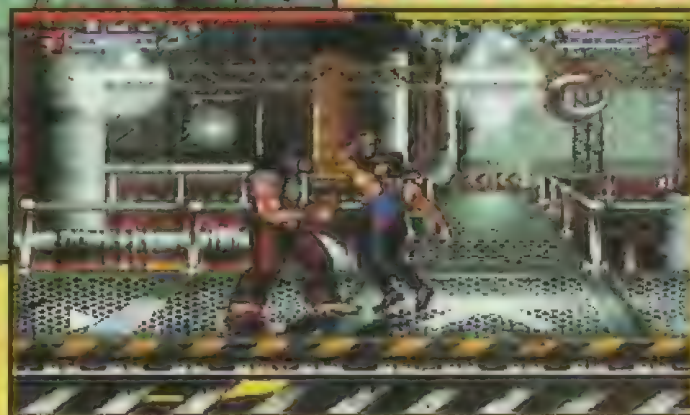
Dziś wszystko jest już jasne. Na siedmiu dyskietkach upchnięto 15 MB danych, które działają tylko na twardym dysku. Jeśli wydawca decyduje się na takie rozwiązanie, musi to coś oznaczać! Pierwsze odpalenie CAPITAL PUNISHMENT wywołuje doznania, które można by porównać jedynie do zderzenia z falą tsunami.



Od rewelacyjnej grafiki, świetnego dźwięku i płynniutkiej animacji zwiedzą kolce moich kaktusów! Wystarczy podnieść, przejdźmy do konkretów.

Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy posługujących się joyami, klawiaturą lub padem od CD32. Z przyczyn czysto praktycznych polecam zorganizować sobie pada, który w pełni wykorzystuje możliwości gry. Niestety, klawiatura, podobnie jak joy, ma do dyspozycji tylko jeden tire, co w porównaniu do sześciu na padzie jest niedopatrzaniem i wielką pomyłką. Jeśli zdecydujesz się sterować wojownikiem przy pomocy pada, będziesz mógł wykonać pięć podstawowych uderzeń i jeden blok. Co ciekawe, cztery ciosy i blok wykonywane są bezpośrednio po wciśnięciu przycisku, natomiast najważniejsze ciosy wywołuje się po wciśnięciu oddzielnego klawisza i kierun-

CAPITAL PUNISHMENT



jeszcze czterech przeciwnicy (dwóch ludzi, obcy i poczwara z piekła rodem), ale nie możesz nimi walczyć. Najfajniejsza ze wszystkich wojowników jest kuciapa, która walczy bez majtek, z gołymi, sterczącymi pierogami! Nie jest zbyt twarda, ale idealnie nadaje się na kolkę, o czym sami się zresztą przekonacie. Gdy parna zwycięży, w prowokujący sposób nachyla się i obnaża swój ponętny zadek (chyba już wiecie, kim najczęściej grałem w CAPITAL PUNISHMENT?).

Pojedyunki odbywają się w tak porywającym tempie, że czasem nie wiadomo, kiedy nastąpi koniec. Szkoda, że walczyć można tylko w dwóch scenariach. Przez to gra nie osiąga tego efektu, co MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER. Z drugiej strony scenariusze mają kilka dodatków w postaci dyndającego haka, nabitej na ścianę brzozy z kolcami czy elektrycznej pułapki. Jak się zapewne domyślasz, po celnym ciosie

końcowy jest oszalamiający – bryzgająca wokół jucha, wróg wyjący z bólu – po prostu rozkosz! Nie trzeba wychodzić na ulicę, żeby przyłożyć komuś w zęby.

Rozgrywanie tych wszystkich wspaniałych pojedynków nie byłoby możliwe, gdyby nie rewelacyjna grafika, nad któ-

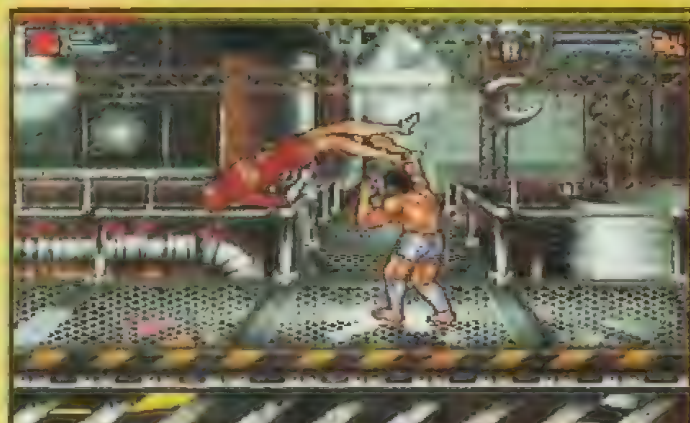
łą autorzy pracowali przez dwa lata. Włożony w grę trud i wylany pot widać na każdym kroku, gdzie szczegółowość i efekty graficzne wyciśnięte z kości AGA zadziwiają największych znawców Amigii! Wszyscy wojownicy zostali rewelacyjnie narysowani, posiadają po kilkanaście klatek superszybkiej i płynnej animacji, zaś sceny miażdżą wizjonerstwem i pedantycznością, a cienie rzucane na posadzkę i ściany wyglądają jak prawdziwe. Efekty graficzne (light sourcing) wykorzystane w CAPITAL PUNISHMENT widziałem już w innych grach, ale nie przypuszczałem, że sprawdzą się one w mordobiciu. Facel od grafiki wykazał się perfekcjonizmem i z powodzeniem mógłby pracować nad najbardziej kasowymi produkcjami. Moim zdaniem ta gra zrewolucjonizowała nurt mordobit na Amidze i tchnęła w niego nowego ducha, wyznaczając nową jakość i nowy standard.

Podobnie jak szata graficzna, zadziwia w CAPITAL PUNISHMENT dźwięk, oferujący zestaw kilkudziesięciu efektów specjalnych – jęków, pustego odgłosu piąchy przyklejającej się do podbródka czy wrzasku katowanego kołankiem w brzuch frajera. Momentami odnosiłem wrażenie, że oglądam jedną z najlepszych produkcji karate z Jackie Chanem w roli głównej. Świetny efekt wywołuje czołówka z agresywnie wyjeżdżającą piąchą w takt szalonej i ostrej muzyki (pure adrenaline we krwi!).

Z pełną odpowiedzialnością oświadczam, że CAPITAL PUNISHMENT to najlepsza bijatyka, jaką widziałem na Amidze! Nie przytłączy jej żadna z odsłon STREET FIGHTER ani gloryfikowany ostatnio FIGHTING SPIRIT. Dlaczego?

bo ma prześliczną grafikę, cudowny dźwięk, dynamikę, „najpotężniejszy zbiornik z miodem” i szczyptę oryginalności, której dawno na Amidze nie widziałem. Panowie z CLICK BOOM zapowiadają kolejną produkcję, o ile zasilicie ich kasę, a nie będziecie grać w piracką wersję! Według mnie, jest to gra roku 1996 na Amigę!!!

Witek



Click Boom'96

AMIGA 1200/4000 7 dyskietek, 14 MB HDD

Komentarz: najlepsze mordobicie wszech czasów na Amidze, w kategorii 2D mogłoby konkurować z odpowiednikami na superkonsolach i PC

Przed rozpo-
czeciem meczu

KGB

KOLOROWY
GROU
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

NEWS

Czy zauważyliście, że ostatnio pojawiła się cała masa gier? Trochę nudno to powtarzać, ale takie są fakty. Na pewno to zauważyliście i już od dawna zagrywać aż do bólu! Miałem na myśli coś innego, a mianowicie oceny gier w klepsydрах. Gdyby prześledzić dokładnie wszystkie numery SS z ostatniego roku (co najmniej) i na podstawie średniej ocen sporządzić wykres, okazałoby się, że krzywa z numeru na numer pnie się w górę! Doszło do tego, iż niemal co drugi tytuł otrzymywał co najmniej 80%. W efekcie gry przeciętne, bo przecież i takie wśród nich się zdarzały, dostawały

ści i jedno, i drugie, a nawet trzecie – inflacja. O tym za chwilę.

Poziom wydawanych ostatnio gier znacznie się podniósł – są to produkcje w dużej mierze dobre, ale uwaga – zwłaszcza jeśli zestawić je z grami znacznie wcześniejszymi. Ten proces łatwo daje się zauważyć na przykładzie kolejnych kontynuacji tych samych tytułów, choćby serii FIFA czy MORTAL KOMBAT. Gry coraz lepiej wykorzystują możliwości sprzętu i nośnika CD, poprawia się jakość ich oprawy audio-wizualnej, co w większości przypadków wpływa też na miodność. W efekcie mamy do

przykład gra, która w jednym miesiącu zasługiwała niesłusznie na ocenę 85%, następnym razem dostała by uczciwie 65%. Przepraszamy za zamieszanie, stare oceny będą respektowane jeszcze przez 14 lat.

Wyższe noty zarezerwowane są tylko dla prawdziwych hitów. Tytuły przeciętne na powrót staną się przeciętne, zaś o kitach z zasady staramy się nie pisać.

A tak między nami mówiąc, to wszystkie gry dzielą się na gry dobre i gry do... Zresztą sami wiecie!

Hunter

Obniżka stóp procentowych

60–70%, a prawdziwe chały rzadko kiedy spały poniżej 40%.

Zaraz, zaraz, coś tu jest nie tak... Czyżby poziom gier rzeczywiście podniósł się tak zauważalnie, czy też może panowie redaktorzy ostatnimi czasy zbyt sobie pogołowali, szczerze obsypując brawami kolejne produkcje? Po cze-

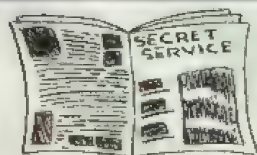
czynienia z najprawdziwszym procesem dewaluacji. Oceny rosną i rosną, i jeśli byłoby to możliwe, najchętniej przekroczyłyby naszą stypendyjną skalę. Kiedy zbyt długo słuchacie muzyki podkręconej na maksa, w końcu przestajecie ją słyszeć w ogóle, gdy ktoś ściszy sprzęt. A to prowadzi do głuchoty...

Tak, tak, dewaluacja jest bardzo przykrym zjawiskiem, zwłaszcza gdy dotyczy pieniądza. Nawet Mistrz Kołodko musi się liczyć z dewaluacją rzędu 20% w skali roku. A w takiej sytuacji najlepszym na to lekarstwem jest co? Oczywiście, denominacja! I w naszym przypadku musieliśmy się do niej odwoływać, przywracając stary ład. Bogiem a prawdą już nie raz robiliśmy takie „przeciwy” w przeszłości, co spotykało się zawsze z całkowitym brakiem zrozumienia ze strony wydawców gier. Na



rys. Sebastian Strzemeński

W NUMERZE



PRZECIEKIstr. 81
ALOHA! INTERNET!str. 85
PRENUMERATAstr. 90
TIPS'n'TRICKSstr. 92
HELP!str. 94



Cześć!

Luty to fajny miesiąc, bo w szkole kończy się semestr i są ferie. Z własnej, wieloletniej praktyki wiem, że lepiej odpoczywa się bez żadnych stresów. Weźcie sobie zatem do serca słowa naszych braci z Wielkiej Wody „Stay in school!” i „Winners don't use drugs!”. Osobiście wybieram się na ferie w góry, na Snow Board. Po zaliczeniu semestru trzeba odpocząć, prawda?

Gulash

Jak to naprawdę jest z tymi kartami opartymi na S3 Virge? Pisaliście, że mieszanowicie dopalają PeCeta, że wszystkie gry dostają mieszanowitej płynności i w ogóle jest super. Tymczasem ja przetestowałem kilka takich kart na własnej skórze i – niestety – to nie urywa głowy. Przyspieszenie co prawda jest, ale o jakieś 20-30% w najlepszym przypadku. O co więc chodzi? Joker, Tychy

Masz absolutną rację, poza tym „dopalacze” oparte na procesorze Virge aby dobrze spełniać swoje funkcje, muszą pracować przynajmniej z Pentium 100. Różnica szybkości może się wahać od 10% nawet do 50% w niektórych przypadkach, ale to i tak dużo, zważywszy na prostotę rozwiązania jako takiego. Karty bardziej markowe działają lepiej, a te „no name” – gorzej. W żadnym przypadku nie osiągnie się takiego efektu, jaki dają dedykowane karty graficzne do obsługi 3D, za cenę minimum 2.000,- PLN, poza tym nikt ich nie poleca do gier. To po prostu tak jak w życiu – znowu nie ma wyboru – trzeba używać to, co jest. Nasze doświadczenia z pracy z S3 Virge każą zweryfikować poprzednią opinię – recenzje były trochę zbyt optymistyczne. Na szczęście ukazuje się tak wiele kart, że do tematu będziemy jeszcze wracać.

Wyczytałem, że numer jest wysyłany do prenumeratorów wcześniej, niż do kiosków. Czy to oznacza, że prenumeratorzy otrzymują go wcześniej?

Rzeczywiście, prenumerata jest wysyłana na 3 dni przed dostarczeniem numerów do kiosków. Jednak kolporterzy działają tak sprawnie, że potrafią czasem w ciągu jednej nocy rozprowadzić numer w województwie, natomiast poczta – sami wiecie – przesyłki czasem idą po kilka dni, a jak po drodze wypadnie weekend, to nie ma na

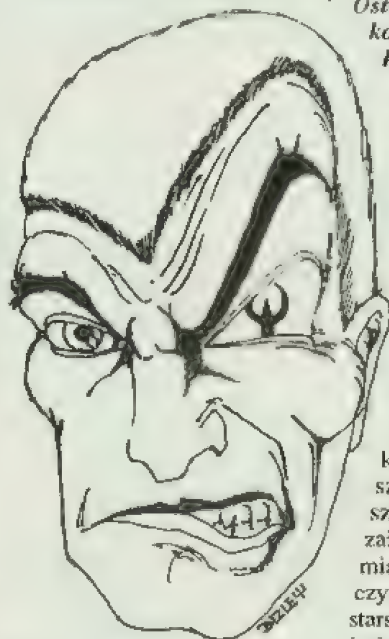
to rady. Jeszcze nikt nie wygrał z wiatrakami.

Rozumiem, że możecie mieć kłopoty z czytaniem i zapamiętywaniem szczegółów, ale bez przesady. Przede wszystkim багаż nie jest wierny Rincewindowi, jak to napisane jest w opisie DISCWORLD 2! Poza tym kupił do Dwukwiat, by dopiero później ofiarować go Rincewindowi! Jacek Jankowski

Odpowiada Martinez. Rzeczywiście masz rację – DISCWORLD 2 fabułą troszeczkę odbiera od pierwowzoru książkowego Pratchetta – niektórych niuansów i zaletności po prostu nie czuć w grze. Swoją drogą masz niezłe oko!

Mam kilka pytań do redakcji SS. 1. Kto i jak wpadł na pomysł założenia tego miesięcznika? 2. Kto i jak wpadł na nazwę SECRET SERVICE? 3. W jaki sposób redaktorzy dostali się do SS? 4. Czy gdzieś sprzedawane są autografy redakcji? Błażej, Poznań

I 2. Na pomysły wpadli panowie Marcin Przasnyski i Waldemar Nowak, jeszcze gdy kolysali się w ko-



lebkach. Nazwę wymyślił stary Martinez, a jak to już pisaliśmy i w ten sposób przyczynił się do rozwoju rynku gier w Polsce. 3. Uhhh... bardzo różnie. Większość przez długi czas starała się o tę pracę, tworząc tysiące tekstów i podciągając warsztat pisarski. Gene-

ralnie, nowe talenty wyluskują Martinez. 4. Heh... nic mi o tym nie wiadomo. Autografy rozdajemy na wszystkich targach, na których jesteśmy oficjalnie obecni (PLAYBOX, LABIRYNT). Autografy się dostaje, a nie kupuje!

Na wstępie chciałbym pozdrowić redakcję i pochwalić was. Jesteście najlepszym miesięcznikiem o grach. Mam także kilka pytań. 1. Czy karta graficzna Trident zalicza się do standardu SVGA? 2. Na jak długo konfiguracja Pentium 75 z 8 MB RAM i HDD 1 GIGA wystarczy do grania? 3. Czy w DOS można programować? Paweł, Tychy

Dzięki za miłe słowa, oto odpowiedzi. 1. Kartę VGA nie produkuje się już od dwóch lat. Jeśli ten Trident potrafi wyświetlić rozdzielczość 1024x768 w 256 kolorach, to jest to karta SVGA. Mała rada, nie kupuj go za żadne pieniądze (Trident to straszny chłam)! 2. P75 już nie wystarczy, poza tym jest praktycznie w tej samej cenie co P100. Aby gry były szybkie i płynne, potrzebny jest szybszy procesor (min. Pentium 133) i więcej pamięci RAM (min. 16 MB). 3. W pakiecie DOS zawarty jest program GW BASIC, który jest bardzo prostym językiem programowania. Jeśli chodzi ci o to, czy istnieją kompilatory języków programowania działające pod DOS, to oczywiście: ASSEMBLER, PASCAL, C.

Od niedawna jestem posiadaczem konsoli SEGA Saturn, mam w związku z tym kilka pytań. 1. Ostatnio zamieściliście zdjęcie konsoli Saturn, jednak moja konsola różni się wyglądem zewnętrznym od waszej (jest mniejsza). Czy różni się czymś w środku? 2. Ile godzin można grać bez przerwy? U mnie po dwóch godzinach lewa strona jest bardzo ciepła i wyłączam konsolę na kilka minut. 3. Czy przy połączeniu dwóch konsol i graniu we dwie osoby potrzebne są dwie kopie tej samej gry? Marcin, Włocławek

1. Zgadza się, nowy model konsoli Saturn jest nieco mniejszy. Budowany jest z wydajniejszych części, a oszczędność kazała firmie zmniejszyć także wymiary konsoli. Oprócz tego niczym się oficjalnie nie różni od starszej siostry. 2. No cóż, to zależy jedynie od wytrzymałości gracza. Osobiście, dwa lata temu potrafiłem spędzić 12 godzin przed grą TEKKEN przy konsoli PSX i nie było w stanie mnie od niej oderwać. Generalnie, nie graj dłużej niż 6 godzin. Co godzina rób kilkuminutowe przerwy dla oczu, a nie dla konsoli. 3. Niestety tak – nie

da się przecież wsadzić tego samego kompaktu do dwóch czytników naraz.

Jestem stałym czytelnikiem i mam do was kilka pytań. 1. Czy wiadomo wam coś na temat gry RESIDENT EVIL na PC CD? 2. KOMPENDIUM...2 – czy to trochę nie za wcześnie? (KW1 zawierało 32 numery!) Kamil, Gdańsk

1. Na razie skończyło się na zapowiedziach. Firma CAPCOM zajęła się nowymi STREET FIGHTERAMI, a RESIDENT EVIL na PC miał być przygotowywany przez VIRGIN... na razie jednak jest cisza. Miejmy nadzieję, że jednak kiedyś dojdzie do skutku. 2. KOMPENDIUM WIEDZY 2 zasadniczo różni się od pierwszej części, zawiera głównie oryginalny materiał, a nie jest kompilacją starych numerów, tak jak KW1. Kupuj, nie zastanawiaj się!

Jestem laikiem w sprawach sprzętu, mam więc kilka pytań: 1. Namówiłem rodziców na kupno modemu. Musi on jednak odbierać i wysyłać faxy. Pytam więc, czy każdy modem ma taką funkcję? 2. Czy procesory Cyrix są w pełni kompatybilne z procesorami Intel i AMD? 3. Do jakiego Pentium (120 czy 133) można porównywać procesor AMD K5 100? The Bill, Gdańsk

1. Praktycznie każdy modem ma wbudowany FAX, informuje o tym napis na pudełku. Jest on szybszy od normalnych, tradycyjnych faxów i praca z nim jest bardzo przyjemna. Wiele osób i firm używa fax-modemów zamiast kupować osobno fax i osobno modem. 2. Procesory Cyrix nie są polecane przez firmy produkujące gry i ja też ich nie polecam. Słabo chodzią Windows, pracy odmawia 3D Studio, a ostatnio wydało się, że i CIVILIZATION 2 też nie lubi Cyrixów. 3. Do Pentium 100, choć firma AMD twierdzi, że K5 100 jest ciutkę szybszy od Pentium 100. Skoro tak, to chyba do Pentium 120.

1. Czy gry na konsolę PSX kupione w Anglii będą działać na konsoli kupionej w Polsce? 2. Czy do PlayStation można podłączyć video i głośniki? 3. Jaką pojemność ma Memory Card do PSX? Bigos-Johny-Balboa

1. Tak. Zjednoczone Królestwo to przecież Europa. Nie kupujcie gier poza granicami Europy, bo nie będą działać! 2. Do PSX można podłączyć magnetowid (aby nagrać na taśmę przebieg gry), można też podłączyć wzmacniacz, a co za tym idzie i głośniki. 3. Standardowy Memory Card do PSX ma pojemność 15 bloków. Niektóre gry jednak wykorzystują więcej niż jeden blok (np. LONE SOLDIER 3, czy UFO aż

15!). Alternatywą mogą okazać się nowe karty pamięci o podwójnej, poczwórnej lub nawet dziesięciokrotnie większej pojemności. Na zachodzie dostępna jest też stacja dysków zapisująca SG na zwykłe dyskietki DD.

Jestem zapalencem fantasy, mamiakiem militarnym, a co się z tym wiąże – graczem komputerowym. Od dawna piszę scenariusze do gier i najlepsze z nich chciałbym wystać do jakiejś firmy zajmującej się tworzeniem gier. Proszę o podanie adresów takich firm. Ficiel, Hajnówka

Adresy firm zachodnich znajdziesz w KOMPENDIUM...2. Jeśli zaś chodzi o polskie firmy softwarowe, to raczej nie są zainteresowane scenariuszami do gier, lecz gotowymi produktami. Zbierz ekipę koderów, grafików, muzyków i zaczniacie sami coś tworzyć. Jeśli gra będzie na dobrym poziomie, na pewno znajdą się nabywcy.

Jestem posiadaczem konsoli GAMEBOY z czarno-zielonym ekranem. 1. Czy takie gry jak TOY STORY i inne prezentowane na łamach waszego pisma na Super GAMEBOY z kolorowym ekranem będą działać na mojej konsoli? 2. Co to właściwie jest ten Super GAMEBOY. Ryksarz, Poznań

1. Na 100% będą działać na twojej konsoli. Słowo honoru. 2. Super GAMEBOY to przystawka do konsoli SNES, dzięki której można podziwiać gry z konsoli GAMEBOY na telewizorze, grając joystickiem od SNES. Automatycznie dodaje grom nieco kolorów (aż 4!), dlatego prezentowane przez nas screeny są w kolorze. Oczywiście warunkiem odpalenia przystawki Super GAMEBOY jest posiadanie konsoli SNES i karty z konsoli GAMEBOY.

Mam problem. Mianowicie nie wiem jak kupić kartę dźwiękową do mojej maszyny. Ma ona współdziałać z syntezatorami (profesjonalnymi), chciałbym wycisnąć z nich max. Megamax, Zabrze

Zakładając, że masz PC, polecam najnowszą kartę CREATIVE LABS, a mianowicie SoundBlaster AWE 64 (recenzja karty już wkrótce w dziale sprzętowym). Według informacji dostarczonych nam przez firmę, AWE 64 ma bardzo rozszerzone (w porównaniu do AWE 32 lub GUS PnP) możliwości współpracy z syntezatorami (64 kanały i inne bajery).

Dlaczego firma Nintendo zdecydowała się na wyposażenie Nintendo 64 w czytnik cartów a nie CD? Czy mam przez to uważać, że cart jest lepszym nośnikiem niż płyta CD? Która z gier pod względem graficznym najbardziej się wam podoba: Crash, Mario 64 czy

Nights? Czy ze względu na małą pojemność cartu gry na Nintendo 64 nie będą posiadać intry? Johnny, Warszawa

Zapytaj pana Yamauchi (bossa Nintendo). Nie wiem, ale myślę, że jest to jedna z metod walki z konkurencją. Nie trzeba czekać, aż gra się załaduje (jak z CD). Po prostu włączasz i grasz! Niedługo wyjdzie stacja dysków magnetoptycznych. Czy cart jest lepszy niż CD? Hmm... to zależy, np. w MORTAL KOMBAT TRILOGY cart okazuje się lepszym nośnikiem (wszystko od razu, nie ma przestojów podczas morphingu Shang Tsunga), za to np. w CRUISIN' USA przydałby się CD (muzyka jest po prostu żałosna). To zależy... A najlepsza gra – MARIO 64! To absolutna rewolucja, rewolucja i w ogóle najlepsza gra video wszechczasów. A grafika jest po prostu prześliczna i tekstury się nie rozładują jak w dwóch pozostałych. Natomiast ze względu na pojemność cartu (4-16 MB) nie ma co liczyć na renderowanie wstawki. Poczekaj na stację dysków magnetoptycznych.

1. Jak funkcjonuje shareware? 2. Co to znaczy zarejestrować grę i jakie są z tego korzyści? Marcin, Żdżany

1. Rynek shareware funkcjonuje na prostej acz genialnej zasadzie, która pozwala użytkownikowi wypróbować produkt przed jego zakupem. Prześledźmy to: kupujesz dyskietkę (lub płytę CD) z programem shareware (załóżmy, że grą) praktycznie za cenę nośnika. Jesteś teraz oficjalnym właścicielem kopii shareware, którą teraz możesz testować (najczęściej przez 30 dni). Taka kopia to najczęściej coś na kształt demo, prezentuje bowiem jeden lub dwa poziomy z pełnej gry. Jeśli program ci się nie podoba, kasujesz go i wszyscy zapominają o sprawie. Jeśli zaś stwierdzisz, że chciałbyś mieć pełną kopię gry (z wszystkimi poziomami i innymi bajarami), możesz program zarejestrować. 2. Zarejestrować, czyli zapłacić pieniądze twórcy produktu w zamian za korzystanie z programu. Zdarzają się przypadki, że jako shareware rozprowadzana jest w pełni sprawna wersja programu – wtedy zarejestrowanie go jest kwestią elementarnej uczciwości względem jego autora.

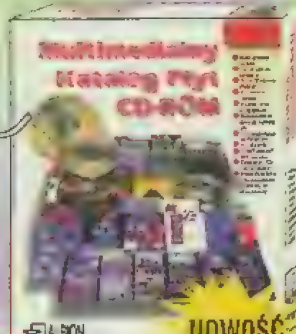
Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulasz zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu Shotokan oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

CD-ROM po polsku!

- Wyszukiwanie płyt
- Dodatkowa grupa "Płyty polskie"
- Podział płyt na kategorie
- Dźwięk.

Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM!

39zł



NOWOŚĆ



WINDOWS 95
Seria płyt z programami przygotowanymi specjalnie pod Windows 95.

EDUKACJA
Programy do nauki języka angielskiego, niemieckiego, matematyki, fizyki, przyrody, historii, geografii...

GRY
Kilkadziesiąt płyt zawierających wspaniałe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, logiczne, zręcznościowe, planszowe, symulatory, komputerowe...

DLA DZIECI
Kolorowanki, mówiące książeczki, zabawy słowne, puzzle, gry bez przemocy i brutalności, nauka alfabetu, j. angielskiego, matematyki, muzyki...

DZWIĘK
Kolekcja płyt z kilkoma tysiącami plików MIDI, MOD, WAV, VOC, pogrupowanych tematycznie, oraz z programami do tworzenia i konwersji plików dźwiękowych.

PROGRAMY UŻYTKOWE
Programy biurowe, graficzne, narzędziowe, użytkowe, multimedialne przydatne w pracy, szkole i w domu.

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO BEZPŁATNY KATALOG

KILKASET TYTUŁÓW m.in.	
Time Commario	134
Angielski dla Kadej	150
Moje Pierwsze ABC	89
Encyklopedia PWN	240
Art History Encyclopedia D	29
Collection of Cars	25
Word Bird's Word Land	199
Jak to działa?	169
Encyklopedia Motorstwa	69
S.T.O.R.M.	140
A.D. 2044	122
Historia Świata w II	85
Smurfy PL	139
Image Library 1,2,3	19
Albion	138
Massive Music Collection	25
Quake (extra levels)	35

HURT I DETAL także sprzedają wysyłkowo

ALBION

tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w.238, tel. kom. 090 386 126
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

WARSZAWA
ul. Bracka 4
tel/fax 625-40-09
tel/fax 625-70-70



FOR 1989 MAT

POZNAŃ
ul. Piekary 17
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78 LUBLIN ul. T. Zana 38A ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270 RADOM ul. ŻEROMSKIEGO 18
pok. 348 tel/fax 366-27-37 pok.201 tel/fax 525-81-11 pok.904 tel/fax 81-89-72 tel/fax 363-31-94

* KONFIGURACJE NA ŻYCZENIE *
* RĘKAWICZKI ZŁOTYCH BEZ PODATKU VAT PROGNOZOWANE 97.01.06 *

MONITORY	PLITY	OBUDOWY	STACJE	UPS	AKCESORIA
ARCUS/MITSUBISHI SVGA 14" - 238 SVGA NI/LR 14" - 556 DAEWOO SVGA NI/LR 14" - 689 SVGA NI/LR 15" - 952 SVGA NI/LR 17" - 1688 DAEWOO SVGA NI/LR 14" - 735 SVGA NI/LR 15" - 976 SVGA NI/LR 17" - 1764 DAEWOO SVGA NI/LR 15" - 1178 SVGA NI/LR 17" - 2743 SVGA NI/LR 20" - 4115	Z PROCESOREM 486DX4-100 - 332 5x86-133 - 390 AMD K5-75 - 430 AMD K5-90 - 469 AMD K5-100 - 549 PENTIUM 100 - 646 PENTIUM 120 - 782 PENTIUM 133 - 897 PENTIUM 166 - 1343 PENTIUM 200 - 1841	'DESKTOP' STANDARD - 96 LUX - 202 'MINI TOWER' STANDARD - 84 LUX - 198 'MIDI TOWER' STANDARD - 135 LUX - 232 'BIG TOWER' STANDARD - 180 LUX - 273	FDD 1.44MB NEC - 64 ZIP zewnętrzna - 572 MULTIMEDIA CD-ROM MITSUMI 8speed - 303 ACER 12speed - 427 SHUTTLE 48 PLUS - 125 BLASTER 16 PnP - 297 BLASTER 32 PnP - 370 BLASTER AWE 32 - 549 GŁOSNIKI I MIKROFONY SCREEN BEAT 5W - 31 SW-10 80W - 93 ENCORE P201 25W - 70 ENCORE P401 100W - 98 ENCORE P120 120W-112 TARGET CPT 3GX - 9 TARGET CPT 3GX - 10 SKANERY HP 4P - 1624	'APC' BACK 250VA - 352 BACK 400VA - 531 BACK 600VA - 714 'FISKARS' 250 VA - 312 400 VA - 493 600 VA - 616	PRZELĄCZNIKI drukarkowy 2x1 man. - 18 drukarkowy 4x1 man. - 29 KABLE CENTRONICS 1.8m - 5 CENTRONICS 5.0m - 12 RS Null Modem - 6 RS m/m 1.8m - 6 RS m/m 3.0m - 8 RS m/m 5.0m - 12 RS m/m 10m - 26 RS m/z 1.8m - 6 RS m/z 5.0m - 14 RS m/z 7.5m - 21 RS z/z 1.8m - 8 przedłużacz VGA - 7 przedłużacz myszy - 6 przedłużacz klawiatury-6 PROGRAMY Norton Commander - 93 OFFICE ProWIN'95-1356
GRAFIKA	PAMIĘCI	DYSKI	SKANERY	SIEĆ	AKCESORIA
'TRIDENT' SVGA 512KB ISA T9000 - 77 SVGA 1MB PCI 764 V+ - 110 'VIRGE 3D' SVGA 2MB PCI - 208 SVGA 2/4MB STEALTH - 331 'VIRGE' SVGA 2MB PCI V-RAM - 702 SVGA 4MB PCI V-RAM - 1248	SIMM 1MB (8bit) - 32 SIMM 4MB (32bit) - 52 SIMM 8MB (32bit) - 97 SIMM 8MB (32bit) EDO - 93 SIMM 16MB (32bit) - 218 SIMM 16MB (32bit) EDO-217 SIMM 32MB (32bit) EDO-482 SOYO 1MB (VGA) - 32	'CONVERT/SEAGATE' 1.2 GB IDE - 572 2.1 GB IDE - 723 2.5 GB IDE - 850 'WD CAVIAR' 850 MB IDE - 493 1.2 GB IDE - 594 1.6 GB IDE - 661 2.1 GB IDE - 773 2.5 GB IDE - 871	HP DJ340 (atram., 600dpi, 48KB, KolorkIT) - 788 DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorkIT) - 640 DJ690c (atrament, 600dpi, 512KB, kolor) - 969 DJ820c (atrament, 600dpi, 128KB, kolor) - 1294 DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor) - 1572 LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min) - 1503 LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min) - 2622 LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)- 3103 KXPP1150 (9 igiel, 10", 4KB, 240zn/s) - 419 KXPP3696 (9 igiel, 15", 32KB, 500zn/s) - 1294 KXPP2130 (24 igiel, 10", 14KB, 250zn/s) - 481 KXPP6100 (laser, 300dpi, 6str/min) - 873 KXPP6500 (laser, 512KB, 600dpi, 6str/min) - 1283 PANASONIC KX320 (9 igiel, 10", 32KB, 360zn/s, PL) - 1097 KX321 (9 igiel, 15", 32KB, 360zn/s, PL) - 1215 KX4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL) - 876	COMPEX ISA combo - 84 COMPEX PCI combo - 87 ELEMENTY kabel RG-58 (mb) - 1,3 gniazdo BNC - 3 wytyk BNC - 2 złącze BNC - 2 złącze T-BNC - 3 opornik BNC 50Ohm - 2	

KOMPUTERY Drukarki

FDD 1.44MB, kontroler EIDE PCI, SVGA 1MB PCI, monitor 14", klawiatura WIN'95, MiniTower									
CPU	486 - 4MB	AMD K5 - 8 MB RAM		PENTIUM - 8 MB RAM					
	DX4-100MHz	75 MHz	133 MHz	120 MHz					
MONITOR	MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR MONO NI/LR								
HDD	0	907 1326	1058 1476	1280 1698	1409 1828	1525 1943	1970 2389	2468 2887	
	850	1400 1819	1551 1969	1773 2191	1902 2321	2018 2436	2463 2882	2961 3380	
	1600	1557 1976	1708 2126	1930 2348	2059 2478	2175 2593	2620 3039	3118 3537	
	2500	1757 2176	1908 2326	2130 2548	2259 2678	2375 2793	2820 3239	3318 3737	
	3200	1859 2278	2010 2428	2232 2650	2361 2780	2477 2895	2922 3341	3420 3839	

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT prognozowane 97.01.06

**Sprzedaż Wysyłkowa
Gier Komputerowych**

Termin realizacji
TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-777 Włoszczowa 4
K/Włoszczowa
tel/fax: (0 22) 77-454545
tel: (0 22) 77-161616

Niski Cen

Zamówienia oraz wszelkie pytania
przyjmujemy listownie, telefonicznie
lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.



SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
0602-230-906

NOWY ADRES !!!

CIOŁKA 35
TEL. 36-23-13

e-mail: action@ikp.atm.com.pl

Oferujemy pełny wybór:

Dysków twardych firmy Caviar

Procesorów firmy Intel

TOSHIBA Napędów CD ROM firmy Toshiba

Płyty głównych firmy Soyo

NEC Monitorów firmy NEC

Monitorów firmy Samsung

Kart graficznych firmy Diamond

ceny komputerów
z VAT

P100 2379 zł
P120 2498 zł
P133 2862 zł
P150 3153 zł
P166 3671 zł
P200 4091 zł

2
LATA
GWARANCJI

Procesor
Płyta gł.
Pamięć
HDD
Karta graf.
Obudowa
Klawiatura
Mysz

Intel Pentium
Soyo VX 256 Cache
8 MB
1280 MB
VGA DIAMOND S3 TRIO64 V+
MINI TOWER LUX
BTC W'95
DEXXA

VGA DIAMOND
STEALTH 3D 2000

On board

TEST SECRET SERVICE
11'96

TU TEŻ MOŻESZ
KUPIĆ KOMPUTER

ZDEMAR Puławy
ul. Piłsudskiego 41
tel/fax (0-81) 86-34-02

ELBIT
ul. Świdrska 100
03-128 Warszawa
670-30-00

UWAGA! MEGA KONKURS WYŚCIGOWY!



CO ZROBIĆ, BY STANĄĆ DO ELIMINACJI:

1. Podłącz domowy magnetowid do telewizora z konsolą SATURN.
2. Wrzuć kompakt z SEGA RALLY do SATURNA.
3. Wybierz Toyotę, drugi tor i tryb Time Attack.
4. Wciśnij REC-PLAY w magnetowidzie i STARTUJ!!!

A potem przyślij na kasecie video zapis swojego najlepszego wyścigu (wystarczy tablica wyników*) pod adresem:

BOBMARK

ul. Smocza 18, Warszawa

tel. (0-22) 38-05-02

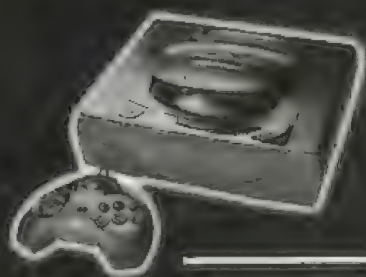
SEGA SATURN

**ZAWODNICY ZAKWALIFIKOWANI DO FINAŁU
ZMIERZĄ SIĘ PRZED KAMERAMI TELEWIZJI.**

**GŁÓWNĄ NAGRODĄ W KONKURSIE
JEST PRAWDZIWY SAMOCHÓD,
KTÓRYM MOŻESZ ODJECHAĆ RAZEM
Z SEGĄ SATURN!**

GAZ DO DECHY, ŚCIGAMY SIĘ NA SERIO!!!

* honorujemy także fotografie z ekranu



UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-256)25-58
(8.00-13.00 21.00-23.00)
tel. (0-256)53-46 (18.00-21.00)

**Sprzedaż wysyłkowa
Gier i konsol:**

**SONY
PLAYSTATION
998,-**

**Ponad 100 tytułów
w cenach 159-219,-**

Nowości:
A IV Evolution Global
Command & Conquer
Crash Bandicoot
D
Die Hard Trilogi
Final Doom
Pandemonium
Resident Evil
Sim City 2000
Star Gladiators
Tekken 2
Tomb Ride

**&
SEGA SATURN
998.-**

**Ponad 100 tytułów
w cenach 139-219.-**

Alien Trilogi
Command & Conquer
Exhumend
Fighting Vipers
Guardian Heros
Nights
Need For Speed
Panzer Dragon Zwei
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

Pełny katalog wysyłamy
po otrzymaniu
zaadresowanej koperty
ze znaczkiem.
W sprzedaży
wysyłkowej posiadamy
pełen asortyment
akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji
udzielamy telefonicznie

**NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!**

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę,
gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni
od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją,
oto fragment naszej oferty:

Alien Trilogi	129,-
Screamer 2	131,-
Tomb Raider	136,-
F-22 Lightning 2	136,-
Destruction Derby 2	139,-
FIFA'97	139,-
Discworld 2	148,-
Command&Conquer: Red Alert	148,-

W tym miesiącu proponujemy po najniższej cenie w kraju:

**Diablo
Archimedian Dynasty
Privateer 2 Darkening**

Już w sprzedaży Sony Playstation i Sega Saturn
oraz najnowsze gry na te konsole

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych
przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

**Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!**

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

help

Galina radzi zbląkanym

Jako nowy manager do spraw Helpów, na początek z niepoprawnym optymizmem proszę wszystkich o przejrzenie numerów SS z opisami gier, z którymi macie problemy. Odpowiedzi na wasze pytania w 90% wypadków można znaleźć właśnie tam lub w KOMPENDIUM WIEDZY (vide Help do DRAGON LORE poniżej). I nie pytajcie o to, jak przejść etapy w grach typu COMMAND & CONQUER czy SUPERFROG. To nie ta hajka – musicie próbować do skutku. Nie podajemy też kodów zabezpieczających gry. Przejmując rubrykę z rąk Bamsego, życzę wam jednocześnie większej koordynacji oka i joja niż ta, którą może poszczycić się autor jednego z zamieszczonych helpów do Mortala.

Banana Split

DRAGON LORE

Jak dojść do zamku?

Pytanie bez sensu – to zajmuje pół gry. Dokładny solution w SS'25.

DUNE 2

Jestem w 7 etapie i nie wiem, jak zniszczyć ornitoptery wroga. Gram Harkonnenami.

Ornitopterów sam nie rozwalisz, ale robią to automatycznie rakietowe wieżyczki. Po prostu sprawdź, jaki teren jest najczęściej „analizowany” przez ornitoptery i postaw w pobliżu kilka wieżyczek (ale konieczne rakietowych).

Jestem w 8 etapie. Jak rozbudować bazę? Jak u Harkonnenów wybudować budynek, który wystrzeliwuje rakietę?

Bazę należy rozbudowywać systematycznie. A budynek wystrzeliwujący rakietę (tzn. Pałac) można postawić dopiero, gdy ma się już HOUSE OF IX w ostatnim (na pewno) i w przedostatnim (ale nie jestem tego pewny) poziomie.

EARTHSIEGE 2

Kupiłem w sklepie oryginalną wersję tej gry, wydaną przez IPS. Problem w tym, że grę można uruchomić tylko w małym okienku. Do trybu pełnoekranowego gra żąda instalacji programu o nazwie „Direct Draw TM” MICROSOFTU. Ale nie ma tego

programu na kompaktce. Czy to w ogóle jest możliwe? Mam Pentium 120, 16 MB RAM, PCI 1MB, CD ROMx4, AWE32. Reszta parametrów równie dobra.

Szukajcie, a znajdziecie – mówi pewna mądra książka. A na kompaktce jednak jest ten program – wejdź do katalogu i uruchom Setup.

FULL THROTTLE

Jak odebrać motocyklicście deskę, a punk-babce piłę elektryczną?

Babkę potraktuj nawozem, zabranym z rozwalonej ciężarówki Emmeta. Zdobyta piłą bez trudu rozwalisz kolesia z deską – wystarczy jeden cios.

KINGS QUEST 5

Kiedy jestem na plaży, chcę zalepić woskiem dziurę i wsiąść do łodzi, komputer pisze, że Graham jest za słaby i trzeba rozwiązać jakąś łamigłówkę. Po kilku nieudanych próbach jej rozwiązania, pokazuje się napis, że łódź jest za ciężka. Co zrobić aby płynąć?

Drogi piracie! W pudełku z oryginalną grą z reguły znajduje się instrukcja oraz... kody! Tak, tak właśnie zabezpieczające kody. Łamigłówka to nic innego jak zabezpieczenie. W twoim przypadku – skuteczne.

MORTAL KOMBAT 1, 2, 3

Czy możecie w Kombat Kórner napisać wszystkie Fatalities, Babality i Friendship, kim i jak się je robi? Jak dotąd znam podstawowe, np. jęzor czy smok Liu Kanga. Liczę na waszą pomoc.

Nie możemy – było to już robione multum razy – MORTALE występowały w numerach SS'10, SS'11, SS'12, SS'20, SS'21, SS'22, SS'25, SS'30, SS'31, w KOMPENDIUM WIEDZY 1 i 2. W kwestii ciosów Gulash powiedział wam już chyba wszystko.

PREMIER MANAGER 3

Dlaczego podczas sezonu, w którym zająłem pierwsze miejsce i nie przegrałem żadnego meczu, umiejętności moich zawodników wzrosły najwyżej o 1 punkt? Zaznaczam, że treningi mam ustawione na HARD, mam do-

brych trenerów (GOOD) i najlepszą salę treningową (LUXURIUS).

Starsi zawodnicy nabierają umiejętności bardzo powoli albo wcale. Trenerzy GOOD wcale nie są tacy dobrzy – w sumie to średniacy. Natomiast treningi HARD powodują, że zawodnicy tracą siły (przeformują się) i łapią więcej kontuzji.

STRIKE COMMANDER

Właśnie kupiłem tę grę i mam kilka pytań: 1) Co zrobić, aby gra chodziła szybciej (próbowałem wyłączyć detale, włączyć smart-drive'a, ale wtedy nie ma pamięci na grę). 2) Jakim klawiszem schować podwozie? 3) Jak namierzyć przeciwnika? 4) Jakimi klawiszami przyspieszać i zwalniać? 5) Dlaczego daliście mu 100%?

Ad 1) Kupić szybszy komputer, bo oprócz wyłączenia detali, cieniowania i tekstur nie się nie da zrobić. Ad 2, 3, 4) Najlepiej tak, jak podaje ORYGINALNA instrukcja, którą na pewno dostałeś przy zakupie gry u LEGALNEGO dystrybutora. Ad 5) Bo jak na swoje czasy była to gra (i nadal jest w pewnych konserwatywnych kręgach) bardzo, bardzo dobra. A zresztą poczytaj sobie SS'8.

TEENAGENT

Jak pływać? Kiedy nurkuje, to koleżka przepływa mi cały ekran, a kiedy kliknę myszką, to strzałka znika. Gdy wypłynę mówię: „naprawdę nie umiem gadać pod wodą”. Co robić? Czego użyć do pływania i gdzie to znaleźć?

Pod wodą musisz znaleźć kotwicę. Leży ona gdzieś w okolicach lewego, dolnego rogu ekranu. Aby ją wyłowić, kliknij na niej zaraz po wskoczeniu do wody.

WING COMMANDER 3

Jak przejść pierwszą misję w sektorze GAMMA (nowy na mapie)? We wszystkich punktach są myśliwce Kilrathi. Jak najlepiej się uzbroić?

Sposób przejścia tej misji jest wyjątkowo nietypowy. Należy bowiem, ni mniej ni więcej, tylko zniszczyć wszystkie myśliwce Futraków! A uzbrojenie – cóż, kwestia gustu.

WING COMMANDER 4

Jak przejść misję, w której trzeba wystrzelić Mipsa z Vagabondem i Sosą? Po komunikacie Sosy o tym, że mam ją zabrać, włączam Tractor Beam i nic się nie dzieje, a jeżeli włączam autopilota, to wracam na Intrepida i zostaje on zniszczony. Co robić?

Nie wystarczy uruchomić Tractor Beama. Musisz najpierw namierzyć kapsułę i dopiero wtedy go uruchomić. Teraz już tylko fire i...



Karta Klubowa No ☐ ☐ ☐ ☐

KLUB

W-wa ul. Woluwn 53
Róg Kasprzowicza, PAWILON 17
tel. (0-602) 261 229
Zapraszamy codziennie
oprócz poniedziałku
12.00 - 18.00
niedziela 10.00 - 14.00

**ZAKUP KART. DO SEGI
20% ZNIŻKI NA
KARTY KLUBOWE
DLA POSIADACZY**

Ty! au imam z edpitrak au najibgryo
zesieniosp seu n oklyl

11-B-8 ODNALIN •
ORAZ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NA:
SEGA MEGA DRIVE II, I, CD.
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA RETARNA VG35

a także gry przenośne
GAME BOY •
GAME GEAR •

**ZAMÓWIENIA
TELEFONICZNE**
(0-602) 261229

**103, 148, 156, 184, 195
356, 415, 495, 515**

WOLUWN

PAWILON 17

KASPROWICZA



PRENUMERATA

ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD

Zamawiając prenumeratę sześciu wydań
płacisz mniej niż za pięć!

W marcu dodatkowa płyta CD za darmo!

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

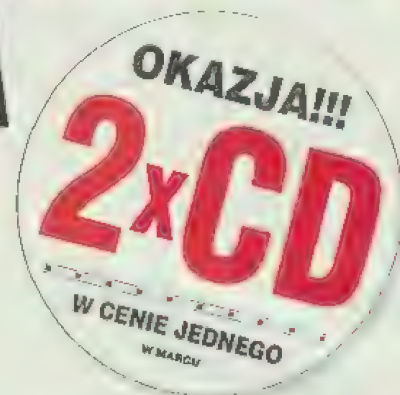
Zamawiając prenumeratę w lutym 1997 r.,
bierzesz udział w losowaniu superkonsoli
PlayStation i Saturn oraz oryginalnych gier.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy oddenek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również błądzenie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od marca, należy dokonać wpłaty do 15 lutego! Po tym ter-



minie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

**KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ
LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!
WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZTcie.**

Uwaga: w polu „opłacać” prosimy wpisać kwotę.

ARCHIWALIA

Kupon ważny do dnia 15.02.1997 r.

Zamawiam prenumeratę w trybie: ☐ stałym ☐ jednorazowym

Proszę zaznaczyć rodzaj przesyłki: ☐ zwykłą ☐ pocztą ekspresową

☐ Kompedium 1 ☐ Kompedium 2

Numer prenumeratora: _____

PRENUMERATA

Proszę zaznaczyć rodzaj przesyłki: ☐ zwykłą ☐ pocztą ekspresową

W przypadku zamówienia więcej niż jednego numeru proszę wpisać ich liczbę.

☐ Wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SSCD ☐ Wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1:

6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.⁰⁰ zł**

Wariant 2:

12 wydań
SECRET SERVICE **39.⁹⁰ zł**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy
WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH
PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE
WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w styczniu lub lutym,
automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca:

superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru).

Konsole będą losowane co miesiąc.

Oprócz głównej nagrody, wśród
prenumeratorów będziemy

losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od
posiadanej platformy:

PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

W styczniu konsolę wylosował Wojciech Piskorski z Biłgoraja

Oryginalne gry wylosowali: Marcin Bącel (Warszawa), Łukasz Chwastek (Inowrocław), Krzysztof Demitrewicz (Myszków), Kamil Kostrzewa (Warszawa), Paweł Michalczyk (Bydgoszcz), Artur Pacen (Warszawa), Marcin Świątkowski (Wola Duchowska), Marek Wasiluk (Mielec), Andrzej Wiśniewski (Piła), Marcin Wszechborski (Łomża).



ARCHIWALIA



Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. **KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazaranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży:

Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPICA”

Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

ADAM POMORSKI 00 867 WSPÓLNA 61 m. 1 WĘGORZEWO PRZEKAZ POCZTOWY 140 - 90 skr. poczt. 21		ADAM POMORSKI WSPÓLNA 61 m. 1 00 867 WĘGORZEWO 140 - 90 SECRET SERVICE skr. poczt. 21	
Nazwa: _____ Adres: _____ Kod pocztowy: _____ Miasto: _____		Nazwa: _____ Adres: _____ Kod pocztowy: _____ Miasto: _____	

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,-	od 9 do 13 szt. - 1,80
od 3 do 4 szt. - 1,20	od 14 do 18 szt. - 2,60
od 5 do 8 szt. - 1,50	powyżej 18 szt. - 5,20

KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90

- Aby zamówić **KOMPENDIUM 2** należy wyciąć zamieszczony na sąsiedniej stronie **kupon**, oznaczyć krzyżykiem zamawianą pozycję i opłacić na poczcie przekaz na sumę **14.⁹⁰**

- **KOMPENDIUM 2** jest dostępne **tylko wysyłkowo** i w autoryzowanych punktach sprzedaży.

- Nie jest i nie będzie dostępne w księgarniach ani kioskach.
- Nie zwlekaj - **zamów już dziś!** Zamówienia są realizowane w ciągu ok. 14 dni w kolejności napływania.

super **11.⁹⁰** + **3.⁰⁰** = **14.⁹⁰**
cena koszty przesyłki 1 rok temu

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.



KOMPENDIUM 2

el. (036) 22621 w. 46
Tel: 090 301 659
Fax (036) 24944

Tytuł

Adventures	137,90
Battle Arena Toshinden	159,90
Retrayal of Virtues	144,90
Command & Conquer	144,90
1. & 2. Alert	105,20
Crusader 2	85,10
Cyberia 2	139,90
Cyberstorm	119,90
Daggerfall	83,23
Dark Force	119,90
Discworld 2	83,23
Destruction Derby 2	129,90
Duke Nukem 3D	85,00
FF 2000 (FF X 2)	127,90
1221 lightning	132,90
1185 97	94,90
Grandprix 2	89,00
Gabriel Knight III	119,90
Honors of the Field 2	86,57
Hunter Hunted	159,90
1. Army	115,86
LucasArts Archetype	144,90
1. & 2. Battle	99,93
Mud Dog Puck (1+2)	135,90
MechWarrior 2	93,25
MechWarrior 3	139,90
Megapack 4	86,56
Megapack 5	144,90
Megapack 6	53,25
Mortal Combat III	139,90
NHL 97	101,98
Need for Speed Gold	159,90
NHL 97	114,53
Pandora Detective	
Phantasmagoria	
Quake	
Rally Championship	
Rebel Assault	79,90
REBEL ASSAULT II	56,58
Ripper	
Rainier	
Settlers 2	
Shattered Steel	127,90
Smurfs	89,20
Spyscape	
Syndicate Wars	
Tiefighter	129,90
Tine Command	96,56
Tomb II	
Under a Killing Moon	99,90
UNNavy 1. Edition 97	68,21
Urban Runner	
Virtus Fighter	
Warcraft	
Warcraft Deluxe	
Warcraft II Mission	
Whispering Johnny Rock	59,90
Wing Commander IV	33,25
X-Wing C1	119,90
Zork Nemesis	85,23
3D Atlas: World of Warcraft	
Can draw 7	
Dykando	
Enroplus: Prof Pack	
M.S. Encarta 97	
PWN: New Encyclopedia	
Verdict was 96 2	529,90
Sony Playstation	1060
Diethard Trilogy	741
Rayman 2	201,90
Resident Evil	169,54
Thelma 2	199,90
Thelma 2	157,90
Thelma 2	151,25

Virtual Land "Cybermax" 1099

Simm EDO 8MB

CD Writer Philips CDD 2300

SB 32 AWE 640 zł

Nowe Tytuły

Privateer 2

The Darkening

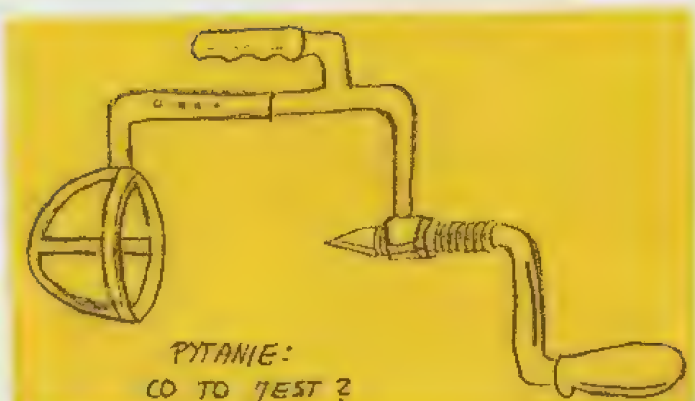
Tel.

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik

Punkt Sp. Lublin

Krakowskie Przedmieście 53

Begin S.C.



PYTANIE:
CO TO JEST ?

Przeżyłem szok. Nowy rok był miśnięc temu!!! Aha, Special Mega Greetings 2 Michał Wierzbicki. Mamut also known as Papa Joe

ADAMS FAMILY

Pegasus, Blubo Cwaniak
Na pierwszej planszy zbieraj skarby, potem idź w prawo do końca i wejdź na trumnę. Naciśnij przycisk B to przejdziesz do drugiej planszy. Trzeba tam zabić truposzyka, wskazując mu na głowę. Kiedy go wyeliminujesz, pojawi się klucz – weź go. Nie przechodź przez drzwi na drugiej planszy, lecz wróć po linie do pierwszej. Tam odnajdziesz inne drzwi, przez które przejdziesz wciskając przycisk B.

BREATHLESS

Amiga, Mateusz Czamecki
Klawisze pomocnicze to: TAB – mapa, HOME – widok do góry, END – widok w dół, +/- powiększenie okna / pomniejszenie okna, ALT – strzał, Spacja – otwieranie drzwi, F1 do F6 – zmiana broni.

CAT NINJA

Pegasus, Paweł Chojnakowski i Aśka Lepik
Password: 1) 4, 2, 7, 1, 2, 3; 2) 9, 2, 4, 7, 4, 8; 3) 3, 9, 0, 2, 2, 7.

CHAOS ENGINE

CD32, Michał Wierzbicki
Kody: 2. VGVJMXM#Q370. 3. SSQVMRFQLVY4, 4. J9D654YCYDK, 5. DS6TJRZVXCOP.

CHASIM

PC, Bartosz Chętnicki
Kody: NEW – rozpoczęcie nowej gry, RESTART – restart, QUIT – wyjście z gry, AMMO – uzupełnienie amunicji, WEAPON – wszystkie rodzaje broni, FULLMAP – odkrywa całą mapę, KILL – niszczy wszystkich przeciwników na planszy, REANIMATE – wskrzeszenie przeciwników, CHOJIN – nieśmiertelność bohatera, INVISIBLE – niewidzialność bohatera, INFO – informacja o liczbie przeciwników i akcesoria są niewidzialni, SLOW – spowolnienie gry, DEPTH – wyostża wzrok, REVERSE – przeciwnik nie robi ha-

łasu, GO – przeskok do dowolnego poziomu, RECORD – nagrywanie swojej gry, STOP – zatrzymanie nagrania, PLAY – odtworzenie nagrania.

Są jeszcze kody, których znaczenia nie mogłem wyjaśnić. Oto one: SHADOWS, RESPAWN, KILLIP, KICK, SYNCHRO, START, JOIN, BREAK, NICK, CLIST, SPLINE, RESETFRAGS. Wszystkie kody należy uaktywniać w następującej kolejności: w czasie gry wcisnąć przycisk ESC. Pojawi się konsolka, do której trzeba wpisać wyżej wymienione kody i potwierdzić ENTER.

CIVILIZATION 2

PC, Radosław Tomasiuk
Naciśnij CTRL + L. Teraz możesz klawiszami SHIFT i F1

tworzyć nowe jednostki. Kliknij na ikonę ADV i przejdź kursorem na sam koniec listy, gdzie znajdują się SUPER jednostki.



COMIX ZONE

PC, Zrazik
Wpisz CAMERON, a pojawi się cheat menu.

COMMAND & CONQUER

PC, Radosław Tomasiuk
Aby zagrać przeciwko dinozauirom, uruchom grę poleceniem C&C FUNPARK. Kody do wpisania podczas gry: BLASTUM – nieskończone oddziały, YESIR – oddziały nieśmiertelne, BIGREEN – forsa bez ograniczeń.

2 LATA

5.955,-zł

komputer

P133-VX/HX

Processor Pentium 133 MHz lub IBM P133 • 32 MB EDO RAM
Dysk twardy 2 GB • Monitor kolorowy CTX 15" • CD-ROM 8xSpeed
Płyta Intel Triton VX lub HX • Obudowa Mini Tower LUX
Karta Graficzna S3 Trio 64 • Myszy • Klawiatura 104 klawisze
Karta dźwiękowa PnP 16 bitowa stereo • Mikrofon
Głośniki multimedialne 100 W • Windows 95 na CD-ROMie

Dodatkowo 4 CD-ROMy z oprogramowaniem
BEZPŁATNA dostawa na terenie całego kraju
Inne wymagania proszę uzgodnić telefonicznie

Zamówienia telefoniczne i informacja pod numerami:
tel. **014 26 00 89**
tel./fax **014 22 38 59**
oraz pocztą na adres:
P.W. KARAT
ul. Krakowska 2
33-100 TARNÓW

CRUSADER: NO REGRET

PC, Maciej Górnicki

Na poziomie, w którym masz zniszczyć młyn Di-Coru, jest ukryty spory magazyn i niespo-

siatki, CTRL + V – podaje różnorodne dane.

Uruchom grę z parametrem: warp x – przenosi do levelu x, skill x – zmiana poziomu trudności.



dzianka. W pomieszczeniu z młynem stoi szpital. Tuż obok niego jest ruchomy kawałek podłogi. Wejdź na niego, a otworzy się wejście do ukrytego teleportu.

PC, Radosław Tomasiuk

Kody: JASSICA16 – niespodzianka. LOOSECANON16 – uruchamia tryb cheat, CTRL + F10 – nieśmiertelność, F10 – wszystkie rodzaje broni, energia na maxa, wszystkie przedmioty, H – przesuwanie, F7, ALT + F7 lub CTRL + F7 – wyświetla różne

Aby odnowić amunicję w broni, upuść ją i podnieś z powrotem.

DUKE NUKEM 3D

PC, Unnilpentium

Naciśnij podczas gry równocześnie BACKSPACE i PAGE DOWN, co da ci 100% amunicji oraz wszystkie klucze.

EARTHWORM JIM

PC, Sylwester Bała

Aby uzyskać pomoc, wpisz podczas gry następujące sekwencje znaków: ITSAWONDERFUL – dodat-

kowe życie. POPQUIZHOTSHOT – tysiąc dodatkowych pocisków, ONANDONANDON – trwa najwięcej liczbą gry, SLAUGHTERHOUSE – dostęp do pierwszych pięciu poziomów, HATMAN – sprawia, że Jim staje się zastygłą figurką, IDDQD i IDKFA – pokazują dodatkowe ekrany z ekstra dodatkami.

PC, Jarosław Sokołowski

Kody: 2) FARBA, CZAJNIK, KRAN, KAPELUSZ, KRAN, FARBA 3) KRAN, TELEWIZOR, KROWA, FARBA, KROWA, KRAN 4) BECZKA, CZAJNIK, FARBA, MŁOTEK, CZAJNIK, FARBA 7) KRAN, CZAJNIK, BECZKA, FARBA, FARBA, KAPELUSZ 10) TELEWIZOR, CZAJNIK, TELEWIZOR, TELEWIZOR, CZAJNIK, TELEWIZOR.

GULP

Amiga, Tomasz Maciejewski

Kody do leveli: 2. BROOKS, 3. KARLOF.

GIANA SISTERS

C-64, Dr. Plum

Na trzeciej planszy od razu podejdz pod ostatnią kostkę (która znajduje się w powietrzu) i podskocz. Wybijesz niewidzialne przejście do 6 planszy.

HI OCTANE

PC, Jarosław Sokołowski

ALT + F2 do F6 oraz ALT + Y –

włącza autopilota, ALT + C – wyłącza autopilota

MAGIC CARPET

PC, Jarosław Sokołowski

Wpisz WINDY i wciśnij ENTER. ALT + F1 – wszystkie czary, ALT + F2 – więcej mana, ALT + F3 – niszczy wszystkich graczy, ALT + F5 – niszczy wszystkie zamki, ALT + F6 – leczy, natomiast ALT + F10 – nieśmiertelność.

JACK JAZZ RABBIT

PC, Tomek Szymanek

Spauzuj grę i wciśnij BACKSPACE – teraz możesz wpisać kod: (przed wpisaniem każdego kodu powtórz): LAMER – skok do na-



NOSIDEŁKO
DLA
KOTA

DOM SPRZEDAŻY WYŚYŁKOWEJ SAGITA

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres – z kodem)

(podpis Rodzica/os. dorosłej)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

Amiga 286	21.00	Amiga 286	21.00
Amiga 386	25.00	Amiga 386	25.00
Amiga 486	30.00	Amiga 486	30.00
Amiga 586	35.00	Amiga 586	35.00
Amiga 686	40.00	Amiga 686	40.00
Amiga 786	45.00	Amiga 786	45.00
Amiga 886	50.00	Amiga 886	50.00
Amiga 986	55.00	Amiga 986	55.00
Amiga 1086	60.00	Amiga 1086	60.00
Amiga 1186	65.00	Amiga 1186	65.00
Amiga 1286	70.00	Amiga 1286	70.00
Amiga 1386	75.00	Amiga 1386	75.00
Amiga 1486	80.00	Amiga 1486	80.00
Amiga 1586	85.00	Amiga 1586	85.00
Amiga 1686	90.00	Amiga 1686	90.00
Amiga 1786	95.00	Amiga 1786	95.00
Amiga 1886	100.00	Amiga 1886	100.00
Amiga 1986	105.00	Amiga 1986	105.00
Amiga 2086	110.00	Amiga 2086	110.00
Amiga 2186	115.00	Amiga 2186	115.00
Amiga 2286	120.00	Amiga 2286	120.00
Amiga 2386	125.00	Amiga 2386	125.00
Amiga 2486	130.00	Amiga 2486	130.00
Amiga 2586	135.00	Amiga 2586	135.00
Amiga 2686	140.00	Amiga 2686	140.00
Amiga 2786	145.00	Amiga 2786	145.00
Amiga 2886	150.00	Amiga 2886	150.00
Amiga 2986	155.00	Amiga 2986	155.00
Amiga 3086	160.00	Amiga 3086	160.00
Amiga 3186	165.00	Amiga 3186	165.00
Amiga 3286	170.00	Amiga 3286	170.00
Amiga 3386	175.00	Amiga 3386	175.00
Amiga 3486	180.00	Amiga 3486	180.00
Amiga 3586	185.00	Amiga 3586	185.00
Amiga 3686	190.00	Amiga 3686	190.00
Amiga 3786	195.00	Amiga 3786	195.00
Amiga 3886	200.00	Amiga 3886	200.00
Amiga 3986	205.00	Amiga 3986	205.00
Amiga 4086	210.00	Amiga 4086	210.00
Amiga 4186	215.00	Amiga 4186	215.00
Amiga 4286	220.00	Amiga 4286	220.00
Amiga 4386	225.00	Amiga 4386	225.00
Amiga 4486	230.00	Amiga 4486	230.00
Amiga 4586	235.00	Amiga 4586	235.00
Amiga 4686	240.00	Amiga 4686	240.00
Amiga 4786	245.00	Amiga 4786	245.00
Amiga 4886	250.00	Amiga 4886	250.00
Amiga 4986	255.00	Amiga 4986	255.00
Amiga 5086	260.00	Amiga 5086	260.00
Amiga 5186	265.00	Amiga 5186	265.00
Amiga 5286	270.00	Amiga 5286	270.00
Amiga 5386	275.00	Amiga 5386	275.00
Amiga 5486	280.00	Amiga 5486	280.00
Amiga 5586	285.00	Amiga 5586	285.00
Amiga 5686	290.00	Amiga 5686	290.00
Amiga 5786	295.00	Amiga 5786	295.00
Amiga 5886	300.00	Amiga 5886	300.00
Amiga 5986	305.00	Amiga 5986	305.00
Amiga 6086	310.00	Amiga 6086	310.00
Amiga 6186	315.00	Amiga 6186	315.00
Amiga 6286	320.00	Amiga 6286	320.00
Amiga 6386	325.00	Amiga 6386	325.00
Amiga 6486	330.00	Amiga 6486	330.00
Amiga 6586	335.00	Amiga 6586	335.00
Amiga 6686	340.00	Amiga 6686	340.00
Amiga 6786	345.00	Amiga 6786	345.00
Amiga 6886	350.00	Amiga 6886	350.00
Amiga 6986	355.00	Amiga 6986	355.00
Amiga 7086	360.00	Amiga 7086	360.00
Amiga 7186	365.00	Amiga 7186	365.00
Amiga 7286	370.00	Amiga 7286	370.00
Amiga 7386	375.00	Amiga 7386	375.00
Amiga 7486	380.00	Amiga 7486	380.00
Amiga 7586	385.00	Amiga 7586	385.00
Amiga 7686	390.00	Amiga 7686	390.00
Amiga 7786	395.00	Amiga 7786	395.00
Amiga 7886	400.00	Amiga 7886	400.00
Amiga 7986	405.00	Amiga 7986	405.00
Amiga 8086	410.00	Amiga 8086	410.00
Amiga 8186	415.00	Amiga 8186	415.00
Amiga 8286	420.00	Amiga 8286	420.00
Amiga 8386	425.00	Amiga 8386	425.00
Amiga 8486	430.00	Amiga 8486	430.00
Amiga 8586	435.00	Amiga 8586	435.00
Amiga 8686	440.00	Amiga 8686	440.00
Amiga 8786	445.00	Amiga 8786	445.00
Amiga 8886	450.00	Amiga 8886	450.00
Amiga 8986	455.00	Amiga 8986	455.00
Amiga 9086	460.00	Amiga 9086	460.00
Amiga 9186	465.00	Amiga 9186	465.00
Amiga 9286	470.00	Amiga 9286	470.00
Amiga 9386	475.00	Amiga 9386	475.00
Amiga 9486	480.00	Amiga 9486	480.00
Amiga 9586	485.00	Amiga 9586	485.00
Amiga 9686	490.00	Amiga 9686	490.00
Amiga 9786	495.00	Amiga 9786	495.00
Amiga 9886	500.00	Amiga 9886	500.00
Amiga 9986	505.00	Amiga 9986	505.00
Amiga 10086	510.00	Amiga 10086	510.00

Minato Simoes	30.00
Monon Vampira 2	15.00
Moon Hawks	15.00
Myra-Polizia 800 - 810, 120	3.00
Mystication	15.00
Myriad A1200	25.00
Myra Vespene	18.00
Nir Teneke	25.00
Nixony	49.00
Nlarry	17.00
Nlarry on SE	29.00
Onco A500	29.00
Onco Launch A1200	55.00
Overdri A1200	24.00
Pachyderm Present	29.00
Phylal Hazard	25.00
Pigral Russians A1200	55.00
Pigral	31.00
Pigralia	31.00
Pigral Vodu	25.00
Pigralage	25.00
Pigralize A1200	59.00
Pigral Teneke Tour 2	26.00
Pigral Bullhead	29.00
Project X	31.00
L. Omak	21.00
Pigral Horse	29.00
Pigral Champ A500, A1200	43.00
Reverend	17.00
Risky Woods	18.00
Roadhead	16.00
Robins, Fleq A500-A600	55.00
Robinsons Fleq A1200	54.00
Roadster	38.00
Roadster 2	15.00
Roadster 3	22.00
Sabre Team A500	34.00
Sabre Team A1200	34.00
Sepot	17.00
Seek and Destroy	23.00
Seize	25.00
Silk or Sivar	25.00
Skatishize - Flybed	17.00
Skatishize - Flybed	29.00
Skatishize - Flybed	29.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	17.00
Skatishize - Flybed	27.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize - Flybed	33.00
Skatishize -	

Uaktywnienie Yoda Mode: będąc w Force Mode, naciśnij ALT-V. Wpisz ISNOTRY.

Opcje w Yoda Mode: ALT-J – skipper leveli, ALT-P – komputer sam gra, ALT-M – oglądanie kolejnych scenek.

Uaktywnienie Dark Side Mode: będąc w Yoda Mode, naciśnij ALT-V. Wpisz JOINME.

Opcje w Dark Side Mode: ALT-S – Super Pilot (zaliczone wszystkie etapy), ALT-D – włącznik trybu Debug, ALT-C – generowanie screenshotów.

I jeszcze mała ciekawostka. Spróbuj wpisać zamiast imienia gracza pełne nazwiska autorów gry. Większość nazwisk z instrukcji działa. Fajowe filmiki i rysunki.



rys. Emil Cegiełek

SETTLERS

PC, Amiga, Unilpentium i GUS
Wpisanie PASSIVE jako hasła pozwala zacząć grę od dowolnego etapu.

SETTLERS 2

PC, Cooper
Jak zobaczyć pełną mapę kampanii? Grając w niej zapisz stan. Uruchom teraz jakąś planszę w opcji wolnej gry (FREE GAME), ale przedtem wyłącz eksplorację (Exploration: off). Po uruchomieniu się planszy wgraj swoją grę. I co? Ma to jednak jedną wadę – odkryty teren jest nieaktywny, tzn. nie można włączyć okna akcji.

SKELETON KREW

Amiga, Mateusz Czarnecki
Podczas gry w dwie osoby wcisnij F10. Gracz drugi będzie miał 9 żyć, możesz to robić zawsze, gdy stracisz życie.

STRIFE

PC, Radosław Tomasiuk
Kody: OMNIPOTENT – nieśmiertelność, DONNYTRUMP – forsa, BOOMBSTIX – wszystkie ro-

dzaje broni, JIMMY – wszystkie klucze, TOPO – skompletowana karta, kod musi być podany w odpowiednim momencie, STONECOLD – śmierć przeciwników, GPS – współrzędne, RIFTxx – skok do poziomu xx, SPBxx – muzyka z poziomu xx.

SYNDICATE

Amiga, Marek Cypliński
Od drugiej misji po wcisnięciu klawisza HELP przechodzi się do następnej.

TERWAR

PC, Mati
Podczas startowania gry wpisz TEKDI, a uaktywnisz następujące ułatwienia: NOENEMIES – usuwa wszystkich z planszy, NOGUARD – pozbywasz się strażników, NOCHASE – usuwa wszystkich z bronią, NOSTROLL – nikt postronny nie będzie wchodził ci w drogę.

TIME COMMANDO

PC, Radosław Tomasiuk
Rzym: UDELWYHA, SYMB-DABV, USCNEQ, WYJ-MYLI.W. Japonia: OUJAHCHU, MPSQNDAM, QPPBJPKQ, OKYRPQDI. Europa: QTR-RQOKS, OOAIXPDM, UPEKZCHS, SKNAGEAM. Piraci: EPYIGENJ, EPYIGENJ, IL-LBPSJI, GGURVTCA. Dzięki Zachód: IPNRWRJK, GKWHDTCE, KKTSYENH, IFCJFGGC. Przyszłość: RBRKGCJX, CAXOXIFX, IBOQZUIC, GWWGGXBU. Po drugiej stronie czasu: CWFL-WYHC, AROBDABX, ERL-MYLLZ, CMUCFNET.

Wpisz podczas gry: DOLTEB – dodatkowe życie, VONLUX – energia na maxa, HUIBON – wszystkie rodzaje broni, DIXOBO – przeskoczenie epoki (skipper epok – Coolio!), TIXOBO – przeskoczenie levelu.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturn, Michał
Podczas wyboru postaci, którą zamierzamy walczyć, wcisnij kursor „góra” i C. Wybrana postać będzie nosiła nowe wdzianko – Akira biały skafander, Kage żółty kombinezonik z inną maską itd. Najbardziej zajxxxxx wygląda Sarah (ach ten negliż), a także Jacky przebrany w czarną skórę.

WALKER

Amiga, Wojtek Morański
Włącz w joysticku autofire i używaj fire zamiast lewego przycisku myszki. Efekt będzie identyczny, jak z przyciskiem myszki – tyle, że działko nie będzie się nagrzewało.

WAR ZONE

Amiga, KZ
Przed helikopterem jest zakładnik. Nie zabijaj go, tylko podejdź do niego, a da ci atomówkę, którą rozwalisz helikopter.

漫画星

JAPANESE FILM

planet manga



zapraszamy w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax (0 22) 635 26 67



Originalne
Kasety
Video VHS
Stereo
System PAL

zamówiła na katalog
rol. 2.0 przypuścimy
wydanie na kartkach
uczestników i
telefonizacji



Armitage III #1, #2, #3, #4 34⁹⁰zł
Moldiver #1, #2, #3 49⁹⁰zł
Tenchu Muyo! #1, #2, #3, #4 49⁹⁰zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 49⁹⁰zł
Green Legend RAN #1, #2, #3 44⁹⁰zł
Aż do Nieba #1 (promocja po polsku) ... 70⁹⁰zł

taniej niż gdziekolwiek w Europie

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1-2 szt. = cena produktów + 2⁹⁰zł
3-4 szt. = cena produktów + 5⁹⁰zł
5-6 szt. = cena produktów + 7⁹⁰zł
i tak dalej... naliczamy w ten sposób należność prosimy nadać na pocztę pod adresem firmy nabywając „czerwonego przekaźnika pocztowego”

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

nasz adres:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Po raz ostatni w tym sezonie proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.

SECRET SERVICE

29.⁹⁰

SECRET SERVICE

ROZMIARY

Mdo 1,66
Ldo 1,74
XLdo 1,84
XXLdo 1,90

lepiej brać większe niż mniejsze

49.⁹⁰

rozmiary: M, L, XL

rozmiary: M, L, XL

T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klatce. Doskonała na boisko, salę gimnastyczną itp.

BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Cordura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor!

kolor: czerwony lub granatowy



KONKURS!!!

Cały czas nadchodzą projekty na konkurs, które przyjmujemy tylko do 28 lutego 1997 r. Po tym terminie będzie miał miejsce wielki finał, czyli wyłonienie najlepszych projektów. Główną nagrodą jest monitor cyfrowy NEC 15", ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!

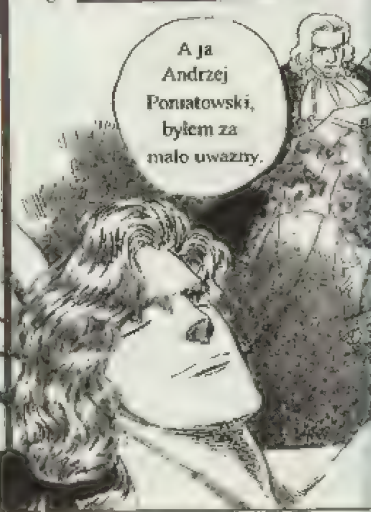
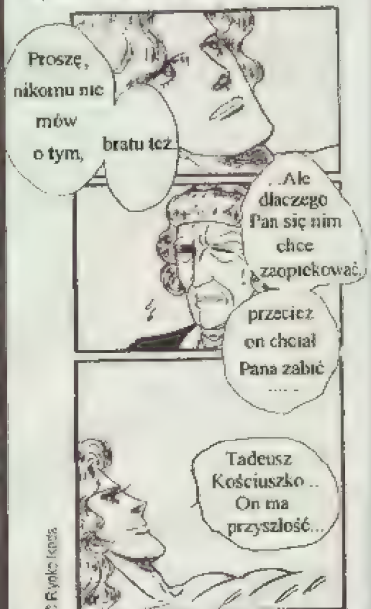
Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato '97 trwa! Pełna dowolność stylu i haseł. Otrzymałmy już wiele projektów, ale do ostatniej chwili wszyscy mają szansę zwyciężyć. Licz się pomysły.



Okladka pierwszego tomu sagi.

Rok 1997 zapowiada się dla nas, polskich Otaku, bardzo ciekawie. Pojawiają się nowe filmy anime dostępne w sklepach wysyłkowych, polska telewizja coraz bardziej interesuje się anime, rozrastają się kluby i powstają nowe fanziny, zaś nowo powstała firma Japonica Polonica Fantastica wydała pierwszą mangę po polsku!

"Aż do nieba" to trzyczęściowa shōjo manga autorstwa pani Riyoko Ikeda, uważanej w Japonii, obok Rumiko Takahashi, za najpopularniejszą mangową autorkę (pani Ikeda jest również autorką bardzo zna-





AŻ DO NIEBA

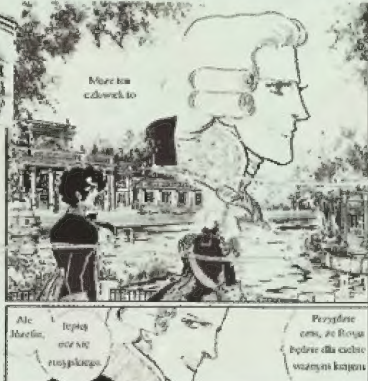
nej wśród fanów na świecie mangi (pt. „Lady Oscar”). Historia jest rysowaną biografią... księcia Józefa Poniatowskiego na tle wydarzeń w Polsce z przełomu XVIII i XIX wieku. Mamy tu więc Polskę przed-



rozbiorową i po rozbiorach. Oparta na faktach historia opisuje dzieje księcia Poniatowskiego przez prawie cały okres jego życia. Pojawiają się w niej takie postacie jak bracia Czartoryscy czy Tadeusz Kościuszko. Co ciekawe, historia jak również sam ko-

miks zachowuje realia historyczne tamtej epoki. Możemy więc zobaczyć oryginalne miejsca, np.: Pałac Królewski w Warszawie, kamieniczki na warszawskiej Starówce czy Pałac w Łazienkach. Sytuacje fikcyjne zostały wyjaśnione i opisane na końcu każdego tomiku. W komiksie znajdują się nawet reprodukcje portretów postaci historycznych. Widać, że pani Riyoko Ikeda odrobiła lekcję z historii Polski.

Sam komiks rysowany jest bardzo ładnie. Ta shōjo manga cieszy nie tyl-



ko dziewczęce oko. Nie ma jednak róży bez kolców. O ile do samego komiksu raczej nie można mieć zastrzeżeń, gdyż trzyma się konwencji japońskich komiksów dla dziewcz-



Newsy

■ Szczeciński Funclub anime/manga będzie wydawał periodyczny fanzin pod tytułem „Fantazjan”. Pierwsze skrzypce gra w nim nasza redakcyjna koleżanka A’guś, więc możecie spodziewać się najwyższej jakości materiałów. Kontakt: Fantazjan, skr. poczt. 69, 70-965 Szczecin 5. Piszząc do Funclubu załączajcie dużą kopertę zwrotną ze znaczkiem.

■ Firma J.P. Fantastica jest wydawcą pierwszej mangi po polsku – „Aż do Nieba” – i zapewniam, że będą ukazywać się kolejne komiksy. Szef, pan Shin Yasuda, nie podaje jeszcze ich tytułów, ale

Cały komiks pełen jest perfekcyjnie wykonanych rysunków miejsc w ich ówczesnym wyglądzie.

cząt, to do tłumaczenia, jak i polskiej adaptacji mam pewne drobne „ale”. Po pierwsze, literactwo w dymkach dobrane jest fatalnie. Czytelnicy komiksów przyzwyczajeni są do czytania tekstów napisanych tylko wielkimi literami,



Postacie są oczywiście mangowe, ale rozpoznawalne



a tu występują małe i wielkie. Okładka jest mało zachęcająca – trudno się zorientować, że przed oczami ma się mangę, a nie np. romans.

Poza tymi drobnymi niedoróbkami można powiedzieć, że komiks jest godny uwagi. Firma J.P.F. zapowiada, że będzie wydawać kolejne serie mangowe w języku polskim. Czekamy z niecierpliwością.

Mr. Root

AŻ DO NIEBA

Tytuł oryginału: Ten No Hate Made
Autorka: Ikeda Riyoko
Wydawca polski: J.P. Fantastica
Format: A5, czarno-biały, 186 stron
Dystrybucja: Planet Manga



Absolutny rarytas: strona przed i po tłumaczeniu. Jak widać, obraz musi być odwracany, ponieważ Japończycy czytają od prawej do lewej (Tom 2).



zapewnia, że będą bardzo interesujące. O wszystkim będziemy informować.

■ W 1997 roku ukaże się kilka hitów anime – na początek „Street Fighter TV Series”, potem następne części serii „Gunsmith Cats” oraz serialu uznanego w Japonii za absolutny numer jeden roku 1996: „Neon Genesis Evangelion”. Ów „Evangelion” przez ponad pół roku nie schodził z okładek renomowanych pism japońskich, takich jak Newtype czy Anime.

■ Pojawił się nowy anglojęzyczny magazyn. Nazywa się „Animex” i jest wydawany przez ludzi zajmujących się dotychczas wydawaniem fanzinów na rynku brytyjskim. Redaktor naczelny,

Josh „Oni” Clark zapowiada, że nowy magazyn nie tylko wypełni lukę po „AnimeFX”, ale też zmiecie konkurencję w postaci coraz słabszej „Manga Manii”.

■ Mówiąc o „Manga Manii”, ten zasłużony magazyn stabilnie z numeru na numer. Po sprzedaży pisma przez Mangę Entertainment innemu wydawcy poziom bardzo spadł, a tematyka poszerzyła się o zbędne tematy, jak np.: filmy akcji z Hong Kongu, X-Files czy filmy SF. To już nie to co dawniej, a szkoda...

■ Internautów zachęcamy do odwiedzenia stron WWW, których adresy znajdują się w Aloha! Internet! Wiele stron naszych czytelników poświęcone jest szczególnie anime/manga!



DRAGON HALF

Dystrybucja:
A.D. Vision (USA i Anglia)
Dystrybucja w Polsce:
Planet Manga (luty/marzec'97)
Pomysł i autor mangi:
Ryuusuke Mita
Character Design:
Masahiro Koyama
Reżyseria: Shinya
Sadamitsu
Czas trwania: 55 minut.

Wersja japońska
z angielskimi napisami

15

Uwaga, drodzy czytelnicy, przedstawię teraz film niepoważny, zwariowany, miejscami beznadziejnie głupi, zalamujący, rozśmieszający do łez. Ludzie! Jak zobaczycie Dragon Half,

zakochają, a efektem tego niedziennego związku będzie dziewczyna o imieniu Mink – pół czło-

io
pad-
niecie,

wiek, pół smok, czyli Dragon Half (po japońsku: Doragon Halfu). Jak to możliwe? Wyjaśniam, że smoczyca zmienia się w piękną kobietę, w zależności od nastroju (i potrzeby), a potem składa jajko, z którego wylęga się niemowlę. Wszystko to dzieje się w świecie pełnym smoków, demonów, złych władców, czarowników, pół debilnych rycerzy walczących mieczami świetlnymi wyjmowanymi z hełmu, lotnisk z samolotami

a wasze ciało zacznie wykonywać niekontrolowane ruchy przy wtorze nerwowego rechotu. Każdy, komu poka-

przypominającymi larwy, kiczowatych programów telewizyjnych dla zwariowanych panienek, no i oczywiście przystojnych Pogromców Smoków i pięknych dziewczyn pół – coś – tam. No i co? Chwyćcie klimat?

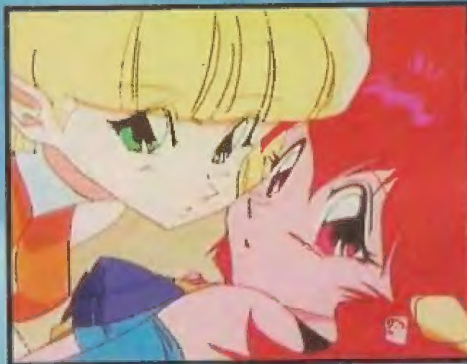
Każda nastolatka ma swojego idola. Niezbyt fartownie zdarzyło się, że idolem Mink został Dick Saucer, będący gwiazdorem tamtejszej muzyki pop – coś na poziomie naszego disco polo. Wszystko byłoby OK., gdyby nie fakt, że Dick Saucer jest również zawodowym pogromcą smoków, a dla Mink posiadającej oprócz śliczniutkiej figury i milej buźki również smoczy ogonek, różki i skrzydła to dosyć spory problem. Zresztą życie Mink i tak jest pełne rozczarowań. Ojciec nie lubi Dicka, uważając go za pozera (stary ignorant obmarkiel najgorsze wydanie Popcornu z Dickiem na okładce), do miasta gdzie mieszka Dick jest daleko, a na zdobycie biletu na koncert promujący jego najnowszą płytę kompaktową Mink nie ma co liczyć, no i oczywiście te skrzydła i ogon nie ułatwiają sprawy. Na szczęście czy też nieszczęście, sytuacja się zmienia.

W tym samym czasie żył lokalny Król pała żądzą zemsty na rycerzu,

Pozory czasem mylą. Wszystkie roznegliżowane samice pojawiające się w filmie nie są rodzaju ludzkiego, tylko smoczego lub żelkowanego i nie można o nich mówić, że jest to coś biece, bo czy ktoś normalny widząc zdjęcie krowy rekordzistki powie, że to pornografia?

zatem ten film, stwierdził: „Stary, myślałem, że spadnę z krzesła, hehe, hyhy, hihi, buaha-hall!”. No tak... mamy kolejny przypadek neurozy rechetalnej. Takie właśnie objawy wywołuje ta króciutka seria OAV. No, ale zaczynajmy od początku...

Rycerze i Smoki to śmiertelni wrogowie, prawda? No i pewnie każdy wie, co się dzieje, gdy rycerz spotka smoka na swej drodze? Krwawa jatka? Złe! Gdy rycerz i smoczyca spotkają się, to niechybnie się





który przed laty zdradził go i zamiast posiekać „na plasterki” Czerwonego Smoka (a raczej Smoczycę), zakochał się w niej. Nie może mu wybaczyć, że to nie on tulil piękną gadzinę w ramio-

bilet na koncert Dicka oraz odnalezienie Magic People Potion (eliksiru mo-

Na górze przykład 3 okładek mang, z prawej okładka jedynej wydanej anime zawierającej obie części serii.

Dragon Half

nach. Pojawia się jednak nowy czarownik Rosario, który wpada na pomysł, że zamiast mścić się bezpośrednio na rycerzu, można porwać jego córkę, która jest młodszą i ładniejszą niż matka, więc po co sobie zawracać głowę starym próchnem! Rosario zastawia pułapkę i porwuje Mink do miasta, gdzie czeka na nią zły tyśol... eee, to znaczy Król. Zresztą Mink spotyka w mieście również córkę tyśola, fioletową Księżniczkę Viny, będącą prezesem fan klubu Dicka Saucera. Jak to zwykle przy spotkaniu dwóch bab zakochanych w jednym faciecie bywa, wywiązuje się walka z wykorzystaniem magii, ziania ogniem, ognistych kul i walki na pięści, w wyniku czego Mink wpada na samego Dicka. Do tego wpada w jego ramiona, całkiem zresztą przypadkowo kopnięta przez

gącego zmienić ją w człowieka) po to, aby Dick w końcu zobaczył w niej kobietę. Na dodatek zły Król zleca Dickowi zabicie Czerwonego Smoka, kryjącego się niby pod postacią młodej fanki z ogonkami.

No tak. Pokręcone. Zresztą cała akcja jest pokręcona jak makaronowe świderki. Mink pomagają dwie koleżanki z jej miasteczka i mysz potrafiąca spuchnąć do wielkości niedźwiedzia. Przeciwnie Mink staje beznadziejnie głupi rycerz mający mózg wielkości orzecha włoskiego (z czego jest dumny)

i sam Saucer, cierpiący później na rozwolnienie, oraz chorobliwie zazdrośna o Dicka Księżniczka Viny, mająca za matkę chodzącą galaretkę – sama jest Slime Half

Dragon Half składa się z dwóch OAV wydanych razem. Po obejrzeniu drugiej można by spodziewać się dalszych odcinków, ale, niestety, następne części nie zostały nigdy wyprodukowane. Nie pytajcie mnie dlaczego, ale domyślam się, że cały projekt związany z Dragon Half miał być chyba jednym wielkim dowcipem. Sporo jest w filmie scenek zorganizowanych w stylu Super Deformed, co w połączeniu z mimi-ką niektórych postaci daje super

komiczny efekt. Wiecie jakie minki strzelają Czarodziejki w Sailor Moon? W Dragon Half minki postaci są po prostu bezbłędne! Zresztą pomysłów na rozśmieszenie widza autorzy mieli pod dostatkiem. Opowiadać szczegółów nie będę, bo jak przyjdzie do oglądania, to gagi przestaną być śmieszne. Na końcu odcinków przygrywa wspaniała muzyka. Jest to piosenka o... pomidorach, pod V Symfonię Ludwiga van Beethovena!

Cały film jest parodią stylu fantasy. Stąd te smoki, czarodzieje i rycerze. Dragon Half jest w sam raz dla każdego, nawet dla fanów fantasy – jako parodia. Na koniec coś wam poradzę – kiedy będziecie oglądać Dragon Half, trzymajcie się za brzuchy, żeby wam nie pękły!

Sayonara Mr. Root



Fanki na całym świecie dostają maślanych oczu na widok ukochanego idola. Dotyczy to również Czerwosmoków.



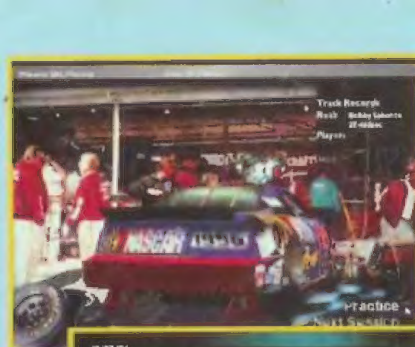
golema stworzonego magią Księżniczki Viny. Od tego momentu marzeniem Mink jest



© Ryusuke Mito/Kodokawa Shoten/Victor Entertainment

To się nazywa „cieszyć się pełną pierśią” po zwycięstwie w turnieju.





podwyższonej rozdzielczości – 640x480. Dopiero w tym trybie grafika nabiera skrzydeł. Wszystko dopracowane do najdrobniejszego szczegółu – wokół toru pełno jest rozmaitych budynków, różnych instalacji, trybun, karetek, sportowych samo-



położyli – pa odzwierciedlenie wszystkich reguł wyścigu, zachowania się bolidu oraz na

chodów, ludzi, drzew... Nie mówiąc już o tym, że same tory to 28 prawdziwych tras odwzoro-

NASCAR RACING 2

towy bolid to bardzo precyzyjna maszyna, ale jak każde takie cacko, musi być dokładnie wyregulowany i odpowiednio przygo-

SIERRA kupiła firmę POPYRUS z powodu jednej gry. Tą grą jest NASCAR RACING 2 – jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów ostatniego roku. To najśłynniejsza gra wyścigowa obok GRAND PRIX 2 z MICROPROSE, dla której SIERRA stała się poważnym konkurentem na polu realistycznych wyścigów. Obie wspomniane gry stoją na zbliżonym, bardzo wysokim poziomie. Każda z nich akcentuje nieco inne elementy, ale w obu całość jest perfekcyjnie dopra-



wanych z dokładnością co do centymetra i stopnia nachylenia. Także sposoby modelowania samochodów są bardzo efektowne i sugestywne. Refleksy na szybach, ruchy kierowcy, praca kół, zawieszenia, spaliny,



opracowanie jak najdoskonalszego środowiska graficznego. Nad każdym z tych elementów pracowała oddzielna grupa. Trzeba przyznać, że team SIERRA/PAPYRUS dysponuje naprawdę niezłymi fachowcami – każdy z wymienionych elementów to oddzielne dzieło komputerowej sztuki.

Zacznijmy od grafiki, która jest naprawdę zadziwiająca. Złożoność otaczającego cię świata możesz docenić bawiąc się kilkunastoma ujęciami z rozmaitych kamer – od helikopterowej do małych kamer umieszczonych w zderzakach. Za pomocą funkcji REPLAY i opcji menu, nawet niezbyt utalentowany filmowiec może stworzyć ujęcia na miarę transmisji telewizyjnych. Gra może pracować zarówno w VGA, choć wtedy wygląda raczej średnio, oraz w trybie

dym... po prostu sportowy bolid jak z obrazka. A w dodatku, jak one pięknie się rozbijają. Kraksy wyglądają nadzwyczaj realistycznie – głeta karoseria, fruwające elementy samochodów, tłuczone szyby, dym, huk, pisk... Szczerze mówiąc, bardziej mi się podobają zderzenia w tej grze, niż w DESTRUCTION DERBY 2. Ach, byłbym zapomnieli – jeśli masz więcej niż 24 MB RAM, to wszystkie tekstury wyświetlane są w trybie koloru 8-bitowego. Przekładając to na ludzki język – gra wygląda tak, że można spaść z krzesła. O grafice tej gry naprawdę można by napisać sporo. Może ci mi wierzyć na słowo albo – jeszcze lepiej – przekonać się sami!

Warto pamiętać, że ta gra to symulacja, a raczej najdokładniejsze odzwierciedlenie rzeczywistości. Twórcy dokładnie opisali sezon 1996 – kierowcy, samochody, drużyny... Tylko zasiąść za kierownicą i zmienić przeszłość. Podczas jazdy obowiązują cię precyzyjne przepisy, nad których przestrzeganiem czuwają sędziowie i będące w ich służbie kamery video. Dlatego musisz być dobry. Musisz być profesjonalistą przez duże „P”. Musisz się wykazać zarówno na torze, jak i podczas przygotowywania samochodu. Spor-

towny do czekającego go biegu. Tak więc, w garażu możesz zmieniać rozmaite jego parametry. Spoilery, przełożenia i opory to tylko najprostsze z czekających cię zadań. Studiuj uważnie podręcznik i próbuj, ile wlezie – tych parametrów naprawdę nie wprowadzono dla zabawy. Wprawdzie poprzez zmiany nie uczynisz z wózka wymiatacza, ale pamiętaj, że tu chodzi o setne części sekundy.

Nie ma co się rozpisywać, bo i tak wszystkich plusów nie uda mi się przedstawić. Jest opcja multiplayer, pozwalająca grać ośmiu osobom przez sieć, jest możliwość dowolnego malowania samochodu, jest zarządzanie podzespołami podczas jazdy, jest taktyka, jest to i jest tamto... Pora ruszać! Jeśli jesteś wielbiciele realistycznych wyścigów, powinieneś mieć tę grę. Obowiązkowo!

KaTeck

Papyrus/Sierra '96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 16 MB RAM 30 MB HDD
VGA/SVGA SB 16 SB AWE 32 GUS MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: styczeń '97
IPC Computer Group (PC CD)

Za: tekstury, realizm, uszkożenia
Przeci: brak

DEMO – CD'40



cowana. Wydaje się, że aktualnie na rynku wyścigów zaczynają królować gry spod znaku symulacji. Nawet opisywany miesiąc temu SCREAMER 2 nabral pewnych cech realistycznych. Obecnie tylko DESTRUCTION DERBY 2 oferuje zwiariowany klimat bez żadnych reguł. Ale zostawmy porównania i przejdźmy do sedna sprawy.

NASCAR RACING 2 jest najlepszą symulacją wyścigów NASCAR, jaką kiedykolwiek zrealizowano na PC.

Szczególny nacisk
twórcy gry

